MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

SUPERGAME

ANO 2 - Nº 15
OUTUBRO DE 1992
Cr$ 12.800,00

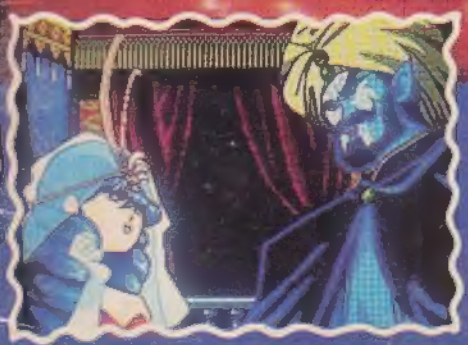
PAW! CRAW! PAM!

EVANDER HOLYFIELD

esmigalha adversários num jogo demolidor!!

TERMINATOR inteirinho em Mega Especial!

ATOMIC RUNNER
Boneco atômico ataca em cenário futurista com som espacial!



AIR RESCUE!
Todas as fases e manhas, mais um cartaz animal!!

CONTINUA ROLANDO:
SUPER-OLIMPÍADA DE VIDEOGAME!
JÁ SAIRAM OS PRIMEIROS GANHADORES!!
Nesta edição, os jogos da 3ª etapa. Chegou sua chance de abocanhar mais de 2.000 prêmios.
8 Mega CDs • 8 Mega Drives
6 Viagens a Disneyworld!!

PRINCE OF PERSIA!
Um jogo bárbaro para Mega CD!!

VARIGUINHO

viajando com você ao mundo do conhecimento

ÍCARO EDITORA
Nº 28

NÃO PERCAM! JÁ NAS BANCAS O NOVO VARIGUINHO.

POVOS E PAÍSES: ESTADOS UNIDOS

PESQUISA: O LEITE

CIÊNCIAS: ECOLOGIA

E MUITO MAIS!

NESTE Nº

4. Carta do Chefe
A palavra de quem entende do assunto.

6. Cartas

9. Rola Lá Fora
As novidades mais quentes do estrangeiro.

10. Promoção "Super-Olimpíada 92"
Saiba como ganhar prêmios incríveis.

14. Saiu no Japão
Mega CD: Prince of Persia.
Para o Mega: Gley Lancer

18. Saiu nos States
Jogos chocantes: Holyfield, Atomic Runner, Baseball.

26. Supertáticas

32. Mega Especial
Detonamos Terminator fase por fase, e mastigamos pra você.

35. Dr. Kissab

36. Superjogos
Immortal, Jordan Vs Bird, Ms. Pac Man, e muito mais.

42. Master Especial
O desse mês é Air Rescue.

45. Clube do Chefe

46. Classificados
Abarrotado de bons negócios.

50. Locadoras
Os endereços mais quentes do Clube do Chefe.

51. Macetes da Galera
O leitor abre o jogo.

52. Hotline

53. Classics
Jogos que ninguém esquece.

54. Podium

Japão já tem versão Mega CD de Prince of Persia

Terminator totalmente exterminado em Mega Especial

Master Especial traz todas as jogadas de Air Rescue

Saiu nos States, o cart-pancada Evander Holyfield's

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda
Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

SUPERGAME

Número 15 - Outubro de 1992

REDAÇÃO
Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes
Assistentes de Arte: Simone Leandro e Maria Cristina Braga
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmara (textos), Thiago Sorrentino, André Biancardi (pilotos), Fernando Sampaio, Fran Moreira (fotos), José Santana Matias (arte), Reinaldo Moraes, Emílio Damiani (quadrinhos), Ricardo Vivona (ilustrações).

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado
Assinaturas: Luiz Peduti

Diretora responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Nova Cultural Editorial Ltda., Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, SP

Central de Atendimento
Tel. (011) 881-8266

Para sugestões, reclamações dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - Cerqueira César
São Paulo, SP

Assinaturas: tel. (011) 881-8266

Números Atrasados:
Dirija-se ao distribuidor DINAP de sua região. Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão
Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.

"Pra bom jogador, nunca um cartucho só basta."

Leitores e leitoras, a palavra do Chefe... é a palavra do Chefe. Não aceitem imitações. Todos já sacaram que para saber qualquer coisa sobre o universo do sistema Sega, a melhor fonte é a Supergame. E que sistema... cada dia melhor e mais moderno. Já mandei incluir os jogos de Mega CD na SG. Se, por um lado, são poucos os leitores que já possuem este belo aparelho, é só assim, por outro, que vocês vão ficar sabendo do futuro do videogame. Eu já comprei seis Mega CDs. Um para a redação e cinco para minha casa (um para cada TV). E já acabei Prince of Persia oito vezes num único dia. Tá aí a CPI do videogame que não me deixa mentir.
Mas o homem não vive só de Mega CD, nem as mulheres. Para os demais consoles da Sega, a presente edição traz coisas como: Terminator passo a passo, em Mega Especial. Primeiro eu, depois a poderosa equipe, pusemos a mão no jogo e viciamos. Traz Air Rescue em Master Especial. Mais uma vez a poderosa mostrou serviço (eu tenho métodos "suaves" para conseguir isto) e o jogo ficou moleza pra quem é esperto. Brincadeira, hein? Fora desta nossa enlameada República rolam coisas inacreditáveis. Passe uma vista d'olhos em Rola lá Fora e (acredite se quiser!) nos States saiu agora Evander Holyfield's, um show de porradas pra peso pesado nenhum botar defeito. Dediquei carinho especial pra minha mensagem no Clube do Chefe. Quero todos (as) na minha Super-Olimpíada, certo? Com tantos prêmios, só os distraídos não levam o deles! Galera, deu trabalho (eu que o diga), mas a revista tá demais. E vão preparando o fôlego, pois mês que vem tem mais. Sempre pensando em vocês...

O CHEFE

Uma ficha técnica para ninguém botar defeito

A ficha técnica da SG traz informações importantes sobre lançamentos em um formato conciso. É só bater o olho para saber quantas fases tem um jogo, o número de mega, fabricante, modalidade, etc. Logo abaixo vem as notas do Chefe, organizadas numa escala que vai de 0 a 100. Veja o exemplo ao lado. (N/D não disponível).

FICHA TÉCNICA
Nome: Arch Rival
Console: Mega Drive
Modalidade: Esporte/Tiro
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Flying Edge
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	60
Gráfico:	69
Som:	82
Diversão:	90

NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA QUE VIRA FREGUÊS PÁRA DE PAGAR A CONTA.

Promoção "Vire Freguês do Galpão". Em toda compra de produtos Tec Toy você recebe cupons para juntar e trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive.

Quanto mais você compra, mais você leva sem pagar. E ainda ganha material promocional para a sua locadora em todas as compras. O Galpão é assim: você vira freguês e a gente mesmo põe as suas manguinhas de fora.

Promoção válida só para videolocadoras até 31/7/93

DISTRIBUIDOR OFICIAL

TEC TOY

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS

Interior de São Paulo - Ana Maria P. G. Abreu - Fone (0192) 32.6501/58.2828 ramal 247 • **Belém/PA** - Emprenort - Empresa Representações do Norte Ltda. - Fone (091) 233.0356 • **Brasília/DF** - CVA - Com. Importação e Representação Ltda. - Fone: (061) 351.9009/351.0292 - Fax: (061) 581.4125 • **Campo Grande/MS** - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 • **Cuiabá/MT** - Trade Publicidade Ltda. (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323.2758 • **Curitiba/PR** - Business Representações Com. Ltda. - Fone: (041) 257.2760 - Fax: 356.1044 • **Fortaleza/CE** - Magalhães Representações Ltda. - Fone (085) 231.8377 - Fax: (085) 231.4322 • **Goiânia/GO** - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 • **Niterói/RJ** - Aristheu de Medeiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 • **Porto Alegre /RS** - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 • José Carlos Valencio da Silva - Fone: (051) 330.2158 • **Recife/PE** - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 432.2507 • **Rio de Janeiro/RJ** - Artur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 • Crivano Video Representações Ltda. - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930

CARTAS

Este mês: cartas, dicas, recados, de todo canto do Brasil, recebidas pelo Chefe e pela Redação. Demais!

TROCA DE DICAS

Venho por meio desta parabenizar pelo excelente trabalho feito pela revista SG, que aborda todo o tipo de jogos da Sega que para nós, videomaníacos é uma grande ajuda. Gostaria também de anunciar que estou fundando um clube no qual alugo cartuchos de Mega Drive para a galera de Jaboticabal. Troco dicas com todos os interessados. Agradeço a atenção e espero ansiosamente a publicação de minha carta. Um abraço.

Fernando Toyoshima
R. Juca Quito, 291
CEP 14870 Jaboticabal — SP

RdC: *Obrigado e aí está o seu recado.*

DICAS PODEROSAS

E aí grande Chefe? Estou escrevendo para dizer que não lhe conheço, mas pelo que escreve, acho-o o máximo. Por isso não ligue para os preguiçosos da redação e pros carinhas que não têm o que fazer e ficam lhe chamando de chato. Estão é com inveja. O outro motivo, é que escrevi no cartão-pesquisa do Clube do Chefe que tinha Master System, mas já vendi e comprei um Mega Drive, tenho 8 fitas e gostaria de receber dicas poderosas sobre todos os jogos de Mega.

Alcidésio Farias Santana
Manaus — AM

RdC: *É bom quando os leitores reconhecem o valor de quem tem a imensa responsabilidade de mandar. Obrigado, Alcidésio. As dicas dos jogos de Mega estão sempre saindo a cada edição da SG, confira em supertáticas e Mega especial. Tudo de bom prá você e pro seu novo Mega Drive.*

ORGANIZAÇÃO

E aí galera da SG, como estão as coisas? E o Chefe melhorou? Deve ter melhorado porque a revista está fazendo grande sucesso aqui na cidade, e aposto que aí também. Falando sério, pura sinceridade, é a melhor revista do Brasil. Organizadíssima, uma parte prá Mega Drive, outra prá Master System e outra prá Game Gear. Sou fã nº 1 da revista. Parabéns, continuem assim.

Rodrigo Alves Schmidt
Campo Grande — MS

RdR: *Caro Rodrigo, muito obrigado, vocês merecem e nós nos esforçamos bastante prá fazer a revista cada vez melhor. As coisas por aqui continuam naquela base, o Chefe cada vez mais cada vez, sabe como é? A gente trabalha e ele... joga!*

FÉRIAS?

Olá Chefe, como vai?
Dando umas voltas de carro novo, hein?
Eu escrevi para saber de algumas dicas de Heavy Nova. Gostaria de fotos, pois meu colega comprou e achei um jogaço!

Sinceramente, acho que aí na redação não se deve mesmo deixar ninguém jogar, pois podem aprontar e tudo ficar uma droga na revista.
Um abraço para você.
Boas Férias.

Daniel Silva Tosta
Maricá — RJ

RdC: *Essa é boa. Férias, eu? HAHAHA!*
Só Deus sabe, Daniel, quantas férias eu perdi para conseguir dar umas voltas de carro (com motorista, é claro!). Devo confessar que pego mesmo no pé da Redação para que tudo saia perfeito para o leitor. Mesmo sofrendo alguns atentados terroristas do PCC (Partido Contra o Chefe), eu ainda encontro forças para levar esta bandeira. Imagine que outro dia, eles jogaram cola na minha cadeira e tive de fazer um serão forçado até a manhã seguinte! Por isso eu peço a você, amigo leitor: Não me deixe só!

RdC: *Resposta do Chefe*
RdR: *Resposta da Redação*

Escrevam para
REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

APRESENTA

o novo point dos videomaníacos

VENDAS NO ATACADO E VAREJO,
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) — Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
Breve no Ilha Plaza Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

AQUI ESTÃO OS HERÓS

Super-Olimpíada 92 de Videogame

Gente, essa minha galera é demais. Confesso que estou emocionadão. Já descobri porque meus súditos gostam tanto de mim: é que eles são de fato muito, muito inteligentes. Os primeiros ganhadores da nossa Super-Olimpíadas são craquérrimos, medalhas de ouro do meu coração. Pontuações de primeira, fotos até que razoáveis. Já estou imaginando que o cara-a-cara dos 16 finalistas (& em Mega, 8 em Master), em janeiro, vai ser de arrepiar os ossos e derreter a tela!

Meus caros, a distinta comissão julgadora penou para chegar aos melhores. Teve gente empatada nas contagens máximas, às vezes tivemos de recorrer à data de postagem ou até sorteio, como reza o regulamento. Outra coisa: fiquei chateado porque um porrilhão de gente foi eliminada por pura bobagem — e assim nem conseguimos dar todos os prêmios. Teve gente que confundiu jogos (de Master com Mega), que mandou só uma foto ou mandou fotos ruins, com números desfocados. Teve gente que só mandou o cupom — além dos espertinhos que andaram "emprestando" fotos para os outros. Não adianta, meu. A sabedoria da comissão é infinita, eles sacam tudo. E com isso, montões de cartas ficaram de fora. Mas, vamos lá! Quem não entrou nesta pode ir jogando, fotografando e assim entrar nas outras etapas. Não é proibido vencer! Olho na tela, dedo no Start, pau nos chefes de fase!

V e n c e d o r e s

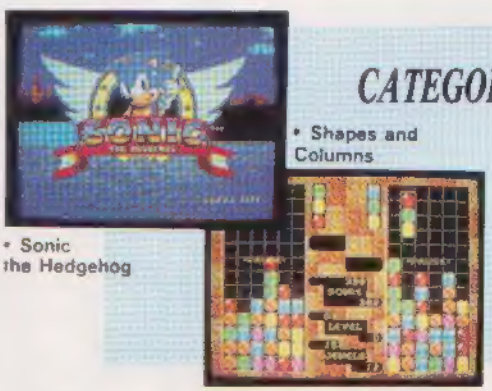
Aqui estão os dois finalistas desta etapa e os ganhadores de diploma de ouro de participação (além das camisetas e bonés).

CATEGORIA MASTER

• Castle of Illusion

• Mônica no Castelo do Dragão

CATEGORIA MEGA



• Shapes and Columns

• Sonic the Hedgehog

1º e 2º Prêmio
Passagem/Estadia/Boné e camiseta

Celso Mitsuo Hino
Jundiaí — SP

Marcelo Nelson Wadeck
Curitiba — PR

1º e 2º Prêmio
Passagem/Estadia/Boné e camiseta

Dionísio Cason
Limeira — SP

Tiago Marcos Mendes Rodrigues
Porto Alegre — RS

ÓS DA PRIMEIRA ETAPA!

Categoria Master

3º ao 35º Prêmio
Um boné/uma camiseta e um "diploma ouro"

Luiz Eduardo Dona
Limeira — SP

Lucinete Moreira dos Santos
Paulo Afonso — BA

Alexandre Miguel H. Klita
Massaranduba — SC

Rafael Haisi Klita
Massaranduba — SC

Alessandro Nunes de Jesus
Itaquera — SP

Christian Nunes de Jesus
Itaquera — SP

Rodrigo Silva Pereira
Vitória — ES

Eric Guimarães L. Costa
Rio de Janeiro — RJ

Luciano Moreira dos Santos
Paulo Afonso — BA

Rodrigo Vanicolli
Diadema — SP

Celso Rodrigues Junior
Diadema — SP

Luciano Cosmo B. Gomes
São Paulo — SP

Adriano Arantes Ribeiro
Uberaba — MG

Fabiano Arantes Ribeiro
Uberaba — MG

Ronie Gilberto Henrich
Dois Irmãos — RS

Márcio Elias Muller
Dois Irmãos — RS

Fabiano Rodrigues Borges
Guaratinguetá — SP

Rodrigo Costa Pimenta
Rio de Janeiro — RJ

Donay Mendonça Carvalho
Anapolis — GO

Daniel Ponte Vieira
Sobral — CE

Nilo Cesar Teixeira
São Paulo — SP

Mauricio Grohmann
Porto Alegre — RS

Sergio Luiz P. Nate
Maricá — RJ

Alex Terra Guimarães
São Caetano do Sul — SP

Luiz Reginaldo Fleury Curado
Goiânia — GO

Márcio Lêuis Marçal Freire
Goiânia — GO

Mauber Bandeira
Belo Horizonte — MG

Ricardo Campos Braga
Guarulhos — SP

Bruno Nepomuceno Luiz
Patos de Minas — MG

Marcio Hideo Araki
Campinas — SP

Daniel Mappelli P. Reis Siqueira
Belo Horizonte — MG

Domingos Fernandes Ercolin
Itatiba — SP

Evandro Alves Camellini
São Paulo — SP

36º ao 55º Prêmio
Um boné/uma camiseta e um "diploma prata"

Juscelino Eustaquilino de Souza
Areia — PB

Allan Rocha dos Santos
Curitiba — PR

José Roberto Silva de Moura
Amaraji — PE

Renê Sacardo
Ipuã — SP

Guilherme Luiz Lanius
Sapiranga — RS

Michel Vladimir Bojanic Helbigen
Goiânia — GO

Vinicius Valeriano
Curitiba — PR

Leonardo Luiz Ribeiro Damas
Itabira —MG

Fabiano Venâ cio Chagas
Piracicaba — SP

Gustavo de Carvalho F. e Vieira
Piracicaba — SP

Ricardo Alves da Silva
Ibirama — SC

Francisco de Assis R. de Souza
Franco da Rocha — SP

Bruno Novaes de Borboremo
Salvador — BA

Marcos Bonorino
Porto Alegre — RS

Rafael de Oliveira Marins
Rio de Janeiro — RJ

Felipe Fiani Evans
Manduri — SP

Erik Settanni
São Paulo — SP

Rodolfo Inácio Neis Kalles
Porto Alegre — RS

Renato de Freitas
Jaguaré — SP

Francisco de Assis Eustaquilino R. de Souza
Areias — PB

Categoria Mega

3º ao 35º Prêmio
Um boné/uma camiseta e um "diploma ouro"

Eduardo Kuminek
Maringá — PR

Robson Duarte Xavier
Maringá — PR

Marcelo Yoshio Hino
Jundiaí — SP

Cesar André da Silva
Campo Bom — RS

Wagner D. Nunes
Porto Alegre — RS

Leonardo José Galindo
Belo Horizonte — MG

Jean Pierre Farias
Itajai — SC

Douglas Gutierrez de Melo
Fátima do Sul — MS

Edson Yamada
São Paulo — SP

Eduardo Scain
Caxias do Sul — RS

Fábio Sanches Ramos
Florianópolis — SC

Ricardo Soares Gomes
Rio de Janeiro — RJ

Daniel Cukier
São Paulo — SP

Mauricio M. Koyama
Mogi das Cruzes — SP

José Roberto Lopes
Campinas — SP

Antonio A. R. de A. Maranhão
Recife — PE

Almir W. de A. Maranhão F.
Recife — PE

Marcos W. da Silva Matos
Diadema — SP

Rodolfo Augusto Bernardo
São Paulo — SP

Fernando Ferreira Palmeira
São José R. Preto — SP

Daniel Souza Volpe
Franca — SP

Rodrigo Américo
Juiz de Fora — MG

Luis Gustavo Taralho
Louveira — SP

André de Marco
Recife — PE

Mateus Souza Rocha
Piracicaba — SP

Hélio Cesar Flausino
Franca — SP

Leandro da Silva N. Vieira
Rio de Janeiro — RJ

Luis Gustavo G. Paulino
Belo Horizonte — MG

Marcus J. Braga R. Filho
Belo Horizonte — MG

Alexandre Thomashin Lange
Estrela — RS

Arthur Cordeiro Cavalcante
Salvador — BA

Rodrigo Marinho Lapenda
Recife — PE

Washinton Luiz G. Silva
Uberaba — MG

36º ao 41º Prêmio
Um boné/uma camiseta e um "diploma prata"

Marcelo Resende Otaviano
Uberaba — SP

André Coutinho M. Araujo
Rio de Janeiro — RJ

André Luis Lima de Paula
Campinas — SP

Juan Carlo Salbi
Joinville — SC

Luiz Carlos Rodrigues
Cubatão — SP

Henrique Carrara Fernal
Belo Horizonte — MG

Os demais classificados, a partir do 36º lugar, serão comunicados pelo correio sobre a entrega dos brindes e dos diplomas (prata e bronze) de participação. Repetindo: pelo correio! Por favor, não telefonem para a redação perguntando. Aguardem em casa, ok?

Super-Olimpíada 92 de Videogame

CLUBE DO CHEFE

EC VO

Você vai ver a tremenda moleza que é participar da maior Olimpíada de Master e Mega do planeta, ganhar altos prêmios e ainda ser reconhecido, nacionalmente, como o maior fera nessas categorias.

A *Super-Olimpíada 92* de videogame será dividida em 2 fases: uma classificatória de 4 etapas, com jogos divulgados nas edições 13, 14, 15 e 16 da *Supergame* e outra com a grande final. A cada edição, serão citados 4 jogos: 2 para Master e 2 para Mega.

Para participar, é muito fácil! Basta enviar uma foto da tela da sua TV com seu maior recorde em cada um dos dois jogos de cada categoria (veja como fotografar na página 14), juntamente com os cupons da revista, que deverão ser colados no verso de cada foto.

Mas, fique ligado nos prazos máximos de cada etapa para enviar suas fotos! A cada etapa serão selecionados 4 ganhadores - 1º e 2º lugares de cada categoria - para a grande final, que contará com 16 participantes. Os nomes serão divulgados nas edições seguintes da revista *Supergame* e também ao vivo, pela televisão.

Os participantes de cada etapa, não classificados, concorrerão ainda ao sorteio de 3 assinaturas da revista Supergame.

FIQUE LIGADO NOS PRÊMIOS DA FASE ELIMINATÓRIA!

No final de cada uma das 4 etapas, você pode ganhar os seguintes prêmios para Master e para Mega.

1º e 2º
Passagens e estadias para a grande final (com direito a acompanhante), um boné e uma camiseta do Chefe.

3º ao 35º
Um boné, uma camiseta e um "diploma ouro" de participação, do Clube do Chefe.

36º ao 70º
Um boné, uma camiseta e um "diploma prata" de participação, do Clube do Chefe.

71º ao 100º
Um boné, uma camiseta e um "diploma bronze" de participação, do Clube do Chefe.

Como você vê, são mais de 2000 prêmios só na fase eliminatória!

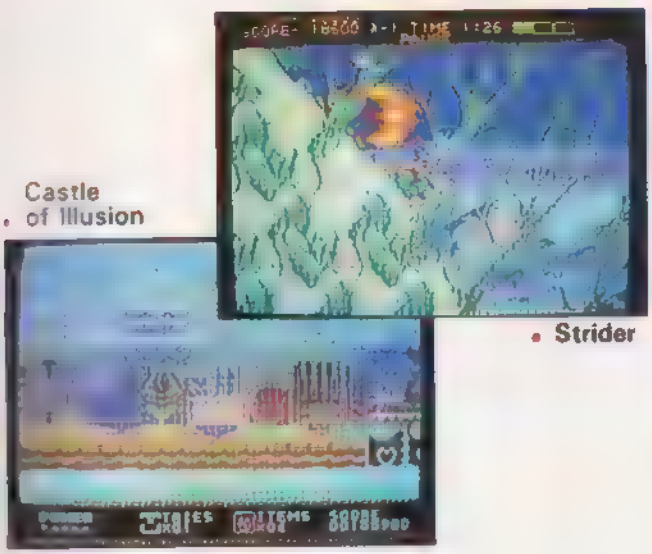
PREPARE-SE PARA A GRANDE FINAL!

Os 16 classificados serão reunidos no dia 24/01/93 num único local, a ser divulgado nas próximas edições da SG, terão todas as suas despesas de transporte e estadia pagas e direito a um acompanhante.
Durante um dia inteiro realizaremos a grande final da Olimpíada, com jogos inéditos e divulgados apenas na hora da disputa.
A apuração e a entrega dos prêmios serão feitas após o encerramento dos jogos, em um coquetel comemorativo. Tremenda boca livre!
A cobertura completa da grande final será feita ao vivo pela televisão.

CATEGORIA MEGA

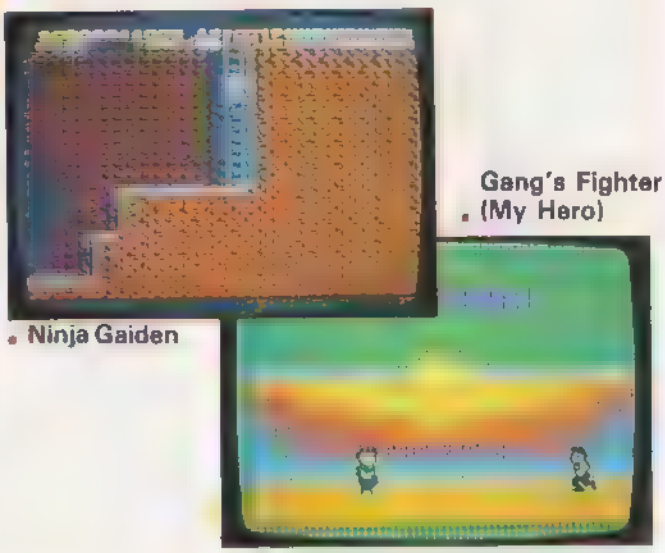
CATEGORIA MASTER

ESTES SÃO OS 4 JOGOS DA 3ª ETAPA ELIMINATÓRIA:



• Castle of Illusion

• Strider



• Ninja Gaiden

• Gang's Fighter (My Hero)

OS PRÊMIOS DA GRANDE FINAL

CATEGORIA MASTER

1º Prêmio

[illegible] exemplares grátis da revista [illegible] durante 1 ano.
[illegible] de 1 ano como [illegible]dor da SG com uma [illegible] de custo de [illegible].00 (base agosto/92) [illegible] corrigidos pela TRD.
[illegible] de campeão oferecido [illegible] Clube do Chefe.
[illegible] superconsole Mega Drive.
[illegible] viagem ao mundo [illegible]oso de Disney.*

2º Prêmio

[illegible]plares grátis da revista [illegible]game, durante 1 ano.
[illegible] de vice-campeão [illegible] pelo Clube do Chefe.
[illegible] superconsole Mega Drive.
[illegible] viagem ao mundo [illegible]oso de Disney.*

3º Prêmio

[illegible] exemplares grátis da revista [illegible]game, durante [illegible] meses.
[illegible] oferecido pelo Clube do [illegible]
[illegible] superconsole Mega Drive.
[illegible] viagem ao mundo [illegible]oso de Disney.*

4º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
4 cartuchos para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

5º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
3 cartuchos para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

[illegible]º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
2 cartuchos para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

7º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
1 cartucho para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

8º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

CATEGORIA MEGA

1º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.
Contrato de 1 ano como colaborador da SG com uma ajuda de custo de Cr$ 50.000,00 (base agosto/92) iniciais, corrigidos pela TRD.
1 troféu de campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

2º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.
1 troféu de vice-campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

3º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 6 meses.
1 troféu oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

4º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
4 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

5º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
3 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

6º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
2 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

7º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
1 cartucho para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

8º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

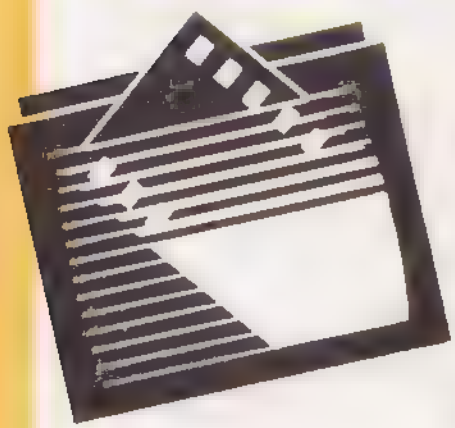
[illegible] passagem à Disney, com estadia de uma semana para uma pessoa (com prazo de um ano para usufruir)

PRA VOCÊ NÃO DANÇAR COM OS PRAZOS DE CADA FASE, FIQUE LIGADO NA TABELA ABAIXO:

SE LIGA NAS TABELAS ABAIXO

	Nº da Revista	13	14	15	16	17	18	19	20
	Mês nas bancas	Agosto/92	Setembro/92	Outubro/92	Novembro/92	Dezembro/92	Janeiro/93	Fevereiro/93	Março/93
FASE CLASSIFICATÓRIA	1ª Etapa	ATÉ 31/08							
	2ª etapa		ATÉ 30/09						
	3ª Etapa			ATÉ 31/10					
	4ª Etapa				ATÉ 30/11				
FASE FINAL	CONVOCAÇÃO GERAL								
	DATA EVENTO						24.01.93 DOMINGO		
	REPORTAGEM COM OS FINALISTAS								
	DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E REPORTAGEM DO EVENTO								

APOIO: VARIG



Para garantir que suas fotos tenham qualidade e concorram aos prêmios da Grande-Olimpíada 92 de videogames, a redação da SG reuniu as dicas de um superentendido no assunto.

Os dez mandamentos da boa fotografia, segundo o CHEFE.

1º Não use flash, de maneira nenhuma.
2º Escureça a sala, para impedir a entrada de luzes que possam estragar a foto (e, também, de pentelhos em geral).
3º Centralize a tela no foco de sua câmera. De preferência use um tripé, ou então apoie a câmera numa mesa ou outro lugar firme. Não apoie em lugares como poltronas, colchões, as costas do irmão caçula, etc.
4º Prefira sempre usar filme colorido de ASA 100, para evitar granulações e distorções de imagem.
5º Verifique, no visor da câmera, se a tela está totalmente enquadrada. Para isso mantenha uma certa distância da tela. Mas não se afaste tanto, o que importa é ■ foto do jogo ■ não da sua televisão.
6º Quando possível, pause o jogo. Assim você vai poder analisar e enquadrar melhor ■ foto.
7º Preste muita atenção na hora de focalizar. Olhe para toda a tela e veja se está bem nítida.
8º Caso ■ câmera permita uma regulagem manual da velocidade, use uma velocidade abaixo de 30. Se houver ■ opção TV, use-a.
9º Se você souber usar o fotômetro, ótimo. Se você não sabe o que é fotômetro, esqueça.
10º Faça sempre mais de uma foto, variando o diafragma.

OBS: Você pode usar qualquer tipo de máquina fotográfica, desde que ela seja capaz de produzir fotos com nitidez. De nada valerá todo este esforço, se sua TV não tiver uma boa imagem. Sem brincadeira. Já chegaram à redação algumas fotos de jogos com o fantasma do Cid Moreira atrás. Pode?

CERT. AUT. M.E. Nº 01/00/169-92

REGULAMENTO

1. A **Super-Olimpíada 92 de Videogame** é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das empresas patrocinadoras e de seus parentes diretos.
2. Cada pessoa poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar fotografias com seus recordes nos jogos determinados em cada etapa, por categoria, juntamente com os cupons de inscrição, que deverão ser colados nos versos das fotos.
3. Só terão validade as fotos acompanhadas por cupons originais, não sendo aceitas as reproduções xerográficas.
4. São os seguintes os prazos para o envio das fotos para os jogos de cada uma das etapas:
   - 1ª etapa: cartas postadas até 31/08/92
   - 2ª etapa: cartas postadas até 30/09/92
   - 3ª etapa: cartas postadas até 31/10/92
   - 4ª etapa: cartas postadas até 30/11/92
5. A cada etapa serão classificadas as 1ªs e 2ªs melhores pontuações (a somatória dos 2 jogos apresentados) por categoria - Master e Mega. Em caso de empate, serão considerados os seguintes critérios:
   - data de postagem
   - sorteio
6. Os resultados de cada etapa serão publicados da seguinte forma:
   1ª etapa: na edição de nº 15
   2ª etapa: na edição de nº 16
   3ª etapa: na edição de nº 17
   4ª etapa: na edição de nº 18
7. A grande final será realizada no dia 24/01/93, em local a ser divulgado na edição de nº 18 da Supergame.
8. Uma comissão designada pela Nova Cultural Editorial Ltda. entrará em contato com os classificados, prestando todos os esclarecimentos necessários para a participação na grande final.
9. As apurações serão feitas por uma comissão soberana designada pela Nova Cultural Editorial Ltda.
10. As fotos que não atenderem às condições básicas, bem como as que não forem classificadas serão inutilizadas.
11. As premiações na fase classificatória serão enviadas pelo Correio aos ganhadores.
12. Os prêmios aos 16 classificados na grande final serão entregues, ao vivo, no local dos jogos por membros da Comissão Julgadora.
13. As fotos deverão ser colocadas em envelopes e remetidas à Nova Cultural Editorial Ltda., Caixa Postal 9442, CEP 01410-901 - São Paulo, constando o nome da promoção SUPER-OLIMPÍADA 92 DE VIDEOGAME, mais a categoria a que você está concorrendo (Master ou mega) e ainda a fase. (1, 2, 3 ou 4).

Assinale com um X a(s) categoria(s) escolhida(s)

CATEGORIA MASTER ☐ ☐ CATEGORIA MEGA

Nome: _____ **Nasc.:** ____/____/____

Endereço: _____

_____ **Cidade:** _____ **Estado** _____

CEP: _____ **Fone:(** **)** _____ **CPF:** _____

Assinale com um X a(s) categoria(s) escolhida(s)

CATEGORIA MASTER ☐ ☐ CATEGORIA MEGA

Nome: _____ **Nasc.:** ____/____/____

Endereço: _____

_____ **Cidade:** _____ **Estado** _____

CEP: _____ **Fone:(** **)** _____ **CPF:** _____

SAIU NO JAPÃO

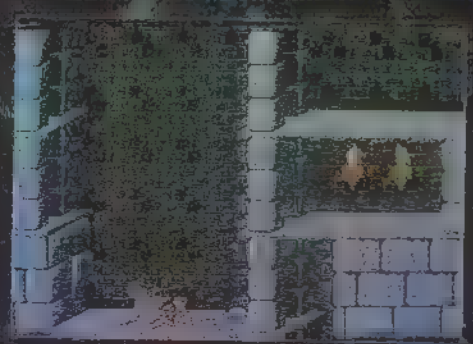
PRINCE of PERSIA

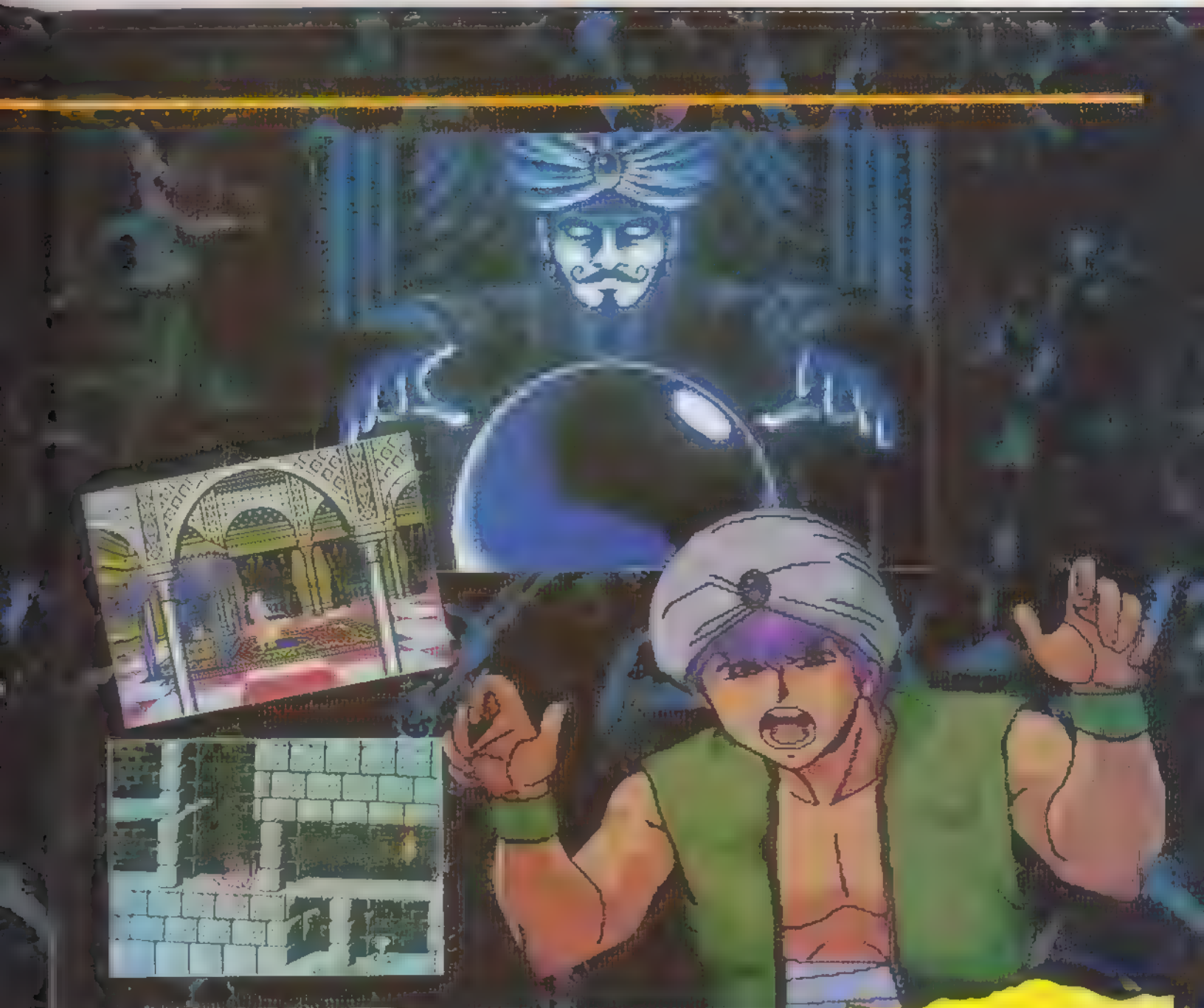
Este jogo ficou famoso na versão para PC e depois acabou saindo também para Super Nes e Game Boy. Agora, duas empresas — Brodenbund Software Inc. e Victor Musical Industries Inc. — juntaram seus esforços e estão lançando a versão para o Mega CD-Rom. Apesar de escrito e falado em japonês, o CD dá perfeitamente pra brasileiro jogar. É um jogo de ação de tipo cerebral, meditativo, com movimentos mais para o lento do que pra pauleira. São requisitos fundamentais aqui a calma, o juízo e a paz de espírito. É bom acender um incenso pra elevar os pensamentos e transportar-se para, o hoje e sempre conturbado, Oriente Médio. Lá ficava a Pérsia. O tempo no jogo é determinado. Você tem exatamente uma hora para cumprir o seu objetivo.

O enredo da estória é bem original. Faz o estilo dos filmes de Alladim, que passam direto na sessão da tarde.

O repugnante Grão Vizir Jaffar aproveitando-se da ausência temporária do Sultão, trama em quatro paredes um sórdido plano para conseguir tomar o palácio e o reino: obrigar, nem que seja à força, a linda

Você tem que escapar das negras masmorras do palácio real, resgatar a princesa, derrotar a feiticeira de Jaffar, O Traidor. É mole? Não!





princesinha a se casar com ele! É aí que você entra na estória. Você é um reles plebeu, apaixonado pela princesa da Pérsia, e parece que está sendo correspondido. Jaffar vê em você um estorvo que pode frustrar o diabólico golpe do ba... É pronto. Sem mais nem menos, ele ordena que você seja enclausurado num calabouço e esquecido para a eternidade. Para se vingar, você tem que conseguir escapar do labirinto, resgatar a princesa e finalmente derrotar o ditador. Missão quase impossível, considerando-se as armadilhas e mil perigos que você encontrará em sua jornada. Fique bem esperto ao escolher os poções no caminho, elas podem dar ou tirar energia. Nessa versão para Mega CD, os gráficos e o som foram bem melhorados e beiram a perfeição. Não deixe de conferir. Vale a pena!

FICHA TÉCNICA

Nome: Prince of Persia
Console: Mega CD ROM
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 20
Fabricante: Brodenbund
Capacidade: Grande

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	89
Gráfico:	74
Som:	95
Diversão:	95

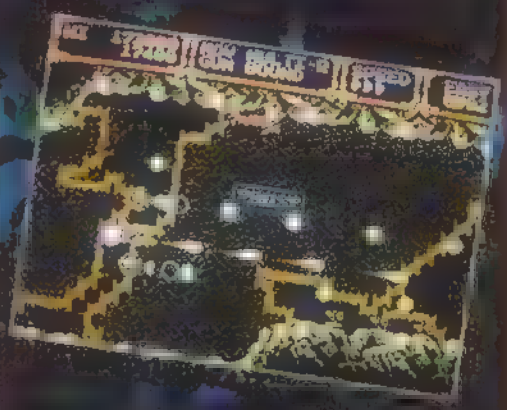
SHOW DO JAPÃO

GLEYLANCER

Tudo pelas estrelas! Tiros rápidos e certos invadem o espaço numa aventura dramática.

Estamos diante de uma miscelânea. O cartucho é uma ótima mistura dos melhores jogos de tiro.

Mesclam-se nele, de maneira bastante competente, R-Type, Darius, Hellfire, Gaiares. Não deve faltar nenhum deles ali. A influência é muito forte. Começa bem, com uma apresentação nada menos que chocante, de quase três minutos de animação. De início, você pode escolher o tipo de movimentação dos satélites da sua nave. Durante o jogo é possível controlar a velocidade da nave, tornando completamente obsoletos aqueles "speed ups".



característicos dos jogos de tiro. Não pense que é deitar e rolar. Ledo engano! O jogo é pra lá de difícil. Para complicar um pouco mais a vidinha mansa dos jogadores, os fundos são esquadrinhados, embaralham e iludem a visão. Jogo duro, meu. Fique de olho vivo.

Além da visão, apure a audição. A trilha sonora tem sons espaciais e temas de rock futurista.

FICHA TÉCNICA

Nome: Gley Lancer
Console: Mega Drive
Modalidade: Tiro
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 12
Fabricante: Masna
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	84
Gráfico:	80
Som:	86
Diversão:	89

ROLA LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

Sega-Capcom

Não podia ser melhor. A Capcom do Japão anunciou que está produzindo jogos para Sega CD. O primeiro lançamento será o jogo Final Fight. Nele será possível jogar com Cody e Haggar simultaneamente. Se você ainda não sacou qual é o grande barato desta união Sega-Capcom, imagine jogar Street Fighter em Mega CD.

Sega 32 bits

Nada se pode afirmar ainda sobre o futuro dos videogames. Principalmente agora que a bola de cristal do Chefe caiu no chão. Falando sério, a Sega já está deixando transparecer que tem um projeto bem avançado de um videogame com 32 bits. Mesmo assim aposta tudo o que tem no Sega CD. Só nos resta economizar uns trocados para mais uma aquisição eletrônica.

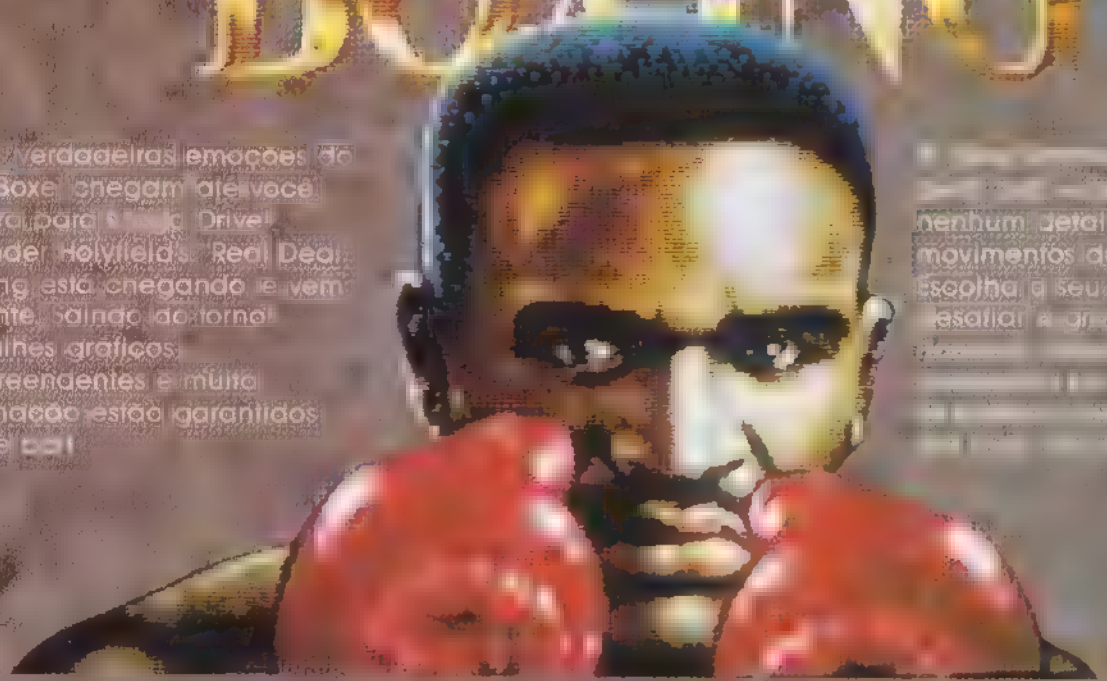
A Sega perdeu seu processo contra a fabricante de jogos Accolade (que lançou Star Control e Turrican, entre outros) em segunda instância nos Estados Unidos. A decisão abre um precedente judicial que caminha para que qualquer empresa possa fabricar jogos compatíveis com os consoles da Sega (ou de qualquer outra marca) sem autorização nem o pagamento de direitos autorais.

Seu nome é Turbo Touch 360 e promete aposentar todos os outros joysticks. O bichão é completamente digital, ou seja, não é necessário apertar o botão direcional para movimentar o seu herói na tela. O controle também possui turbo e promete evitar calos e cãibras nos dedos. É satisfação garantida ou seu dinheiro de volta.

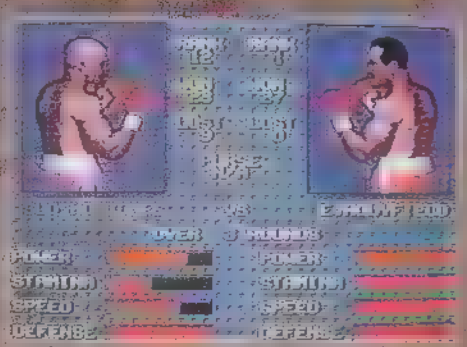
SAIU NOS STATES

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

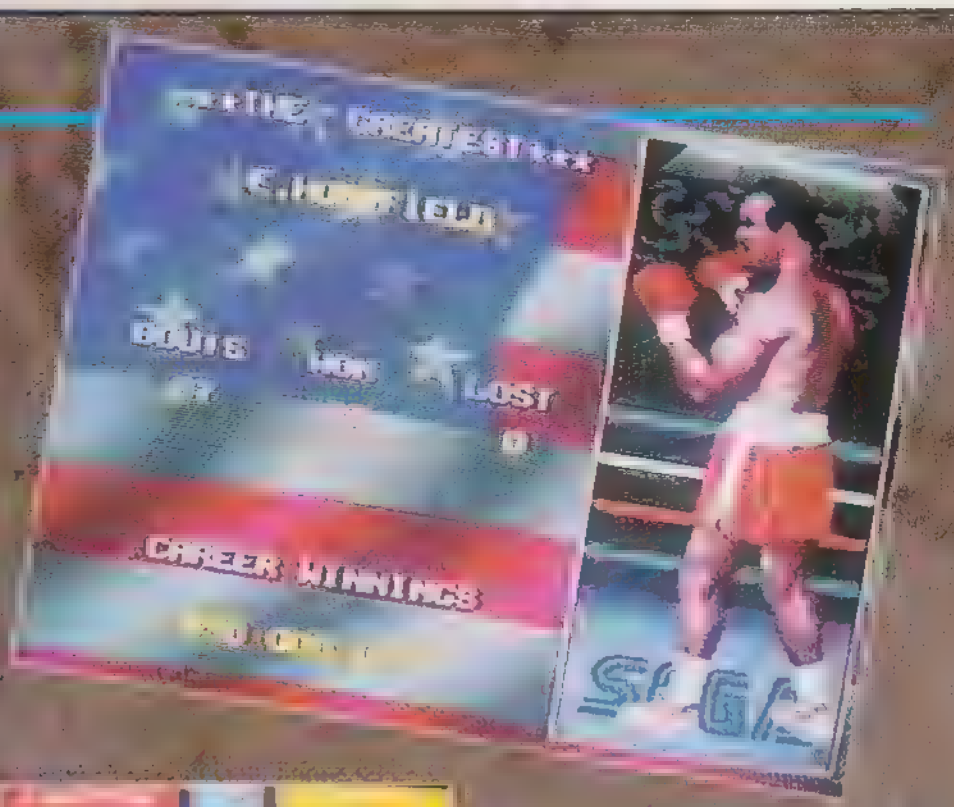
As verdadeiras emoções do Boxe chegam até você agora para o Mega Drive! Evander Holyfield's Real Deal Boxing está chegando e vem quente, batendo do forno! Detalhes gráficos surpreendentes e muita animação estão garantidos neste cartucho!



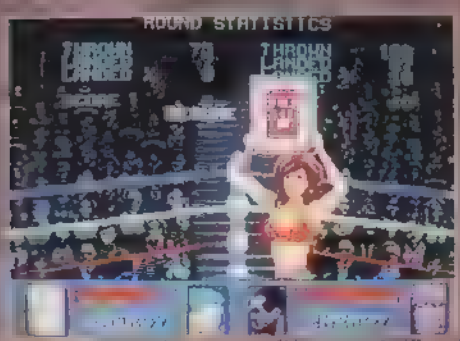
Nenhum detalhe dos movimentos durante as lutas. Escolha o seu lutador para desafiar e ganhar o campeão.



Cruzados, ganchos e jabs. Este jogo é considerado um dos melhores de [illegible].



Escolha a sua cor, cabelos, barba, luvas, calções etc. Um conselho: comece sempre desafiando o último colocado e continue progredindo até chegar no campeão. É importante familiarizar-se com os golpes.
Escolha também sua força, resistência, velocidade e defesa. Nos intervalos das lutas escolha e treine mais.



apropriado para desenvolver pequenas falhas: pular corda, levantamento de peso, bicicleta, jogging, entre outros. Tim Tim! A luta começou. Os golpes são rápidos e bem reais. Jabs, punches, cruzados e ganchos podem dinamitar o adversário e evá-lo talvez até ao nocaute.
Holyfield estará uma fera, defendendo seu incrível recorde de 27 vitórias e nenhuma derrota. O homem é uma máquina! Melhor treinar bastante!

FICHA TÉCNICA

Nome: Evander Holyfield's Boxing
Console: Mega Drive
Modalidade: Luta
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N.D.
Fabricante: Sega
Capacidade: 4 Megas

AS NOTAS DO CHEFE

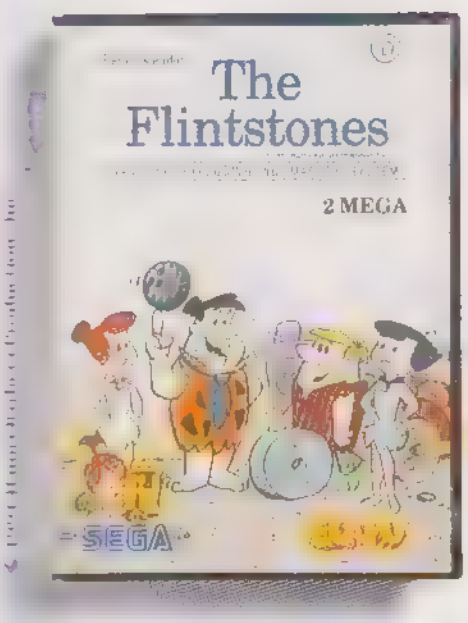
Desafio:	82
Gráfico:	85
Som:	85
Diversão:	85

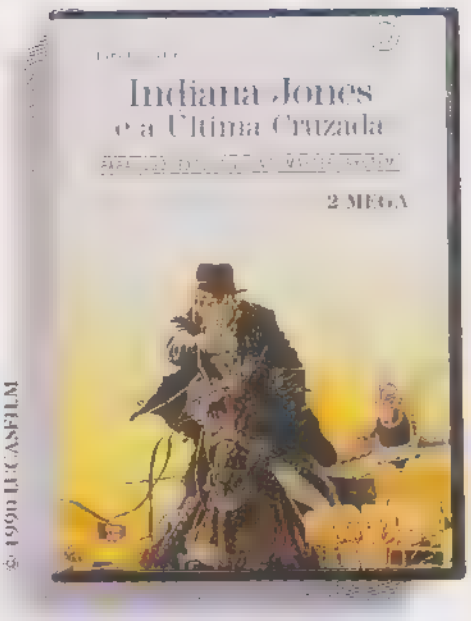
DÁ ATÉ PRA PAGAR COM A MESADA:

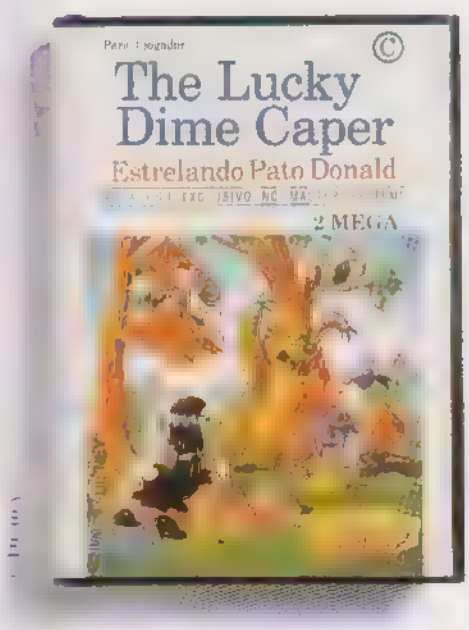
3x 99.900,00 FIXAS (CADA)

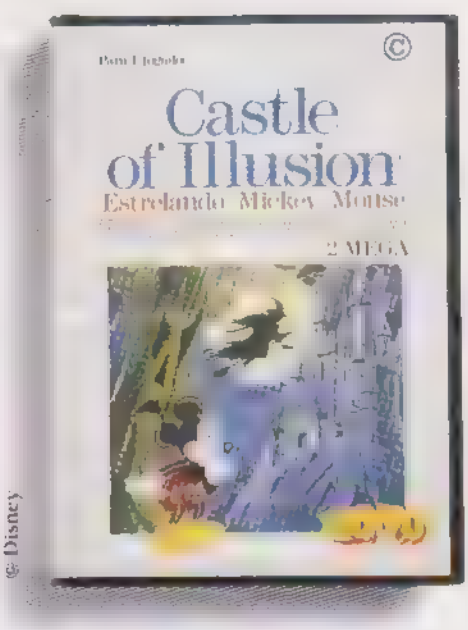
1 + 2 de 99.900 Total à prazo 299.700 Preço à vista 239.900

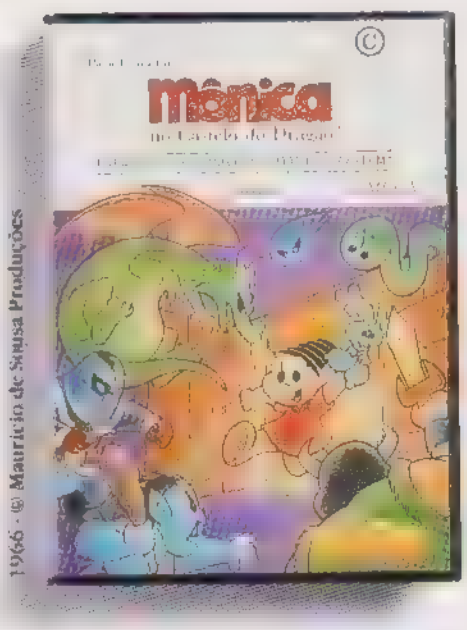
Promoção válida [illegible] outubro ou enquanto durarem os estoques. Nos revendedores participantes desta promoção.











Pagando um pouco agora e quase nada depois, você leva os cartuchos mais radicais do Master System. Tem Indiana Jones e a Última Cruzada, Mônica no Castelo do Dragão, The Flintstones, Back to the Future II, Castle of Illusion e The Lucky Dime Caper. Tudo em 3 de Cr$ 99.900,00 fixas. Aproveite, nunca uma mesada comprou tanto.

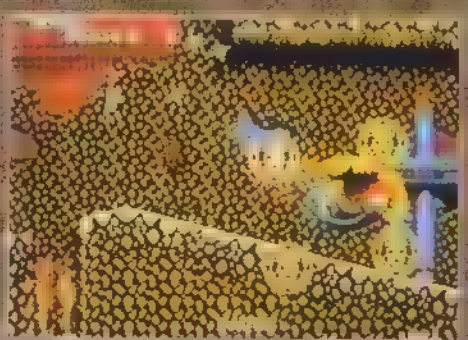
Master System®

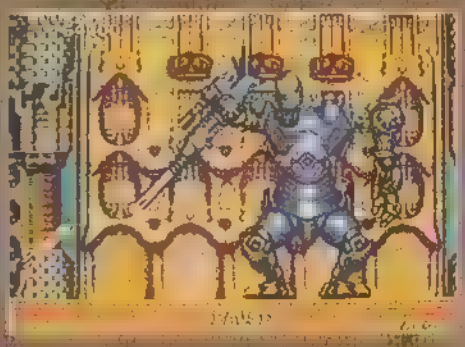
TECTOY

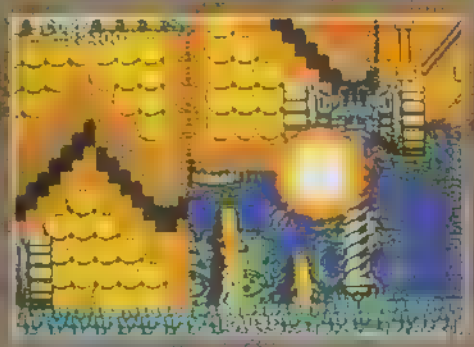
ATOMIC RUNNER

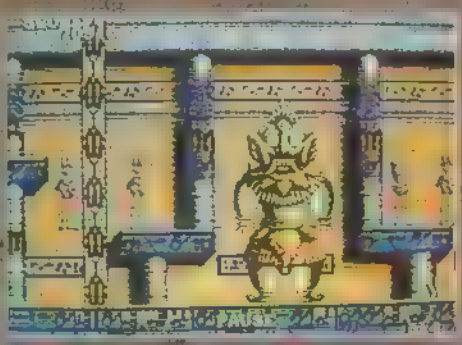
Herói do futuro enfrenta bandos de

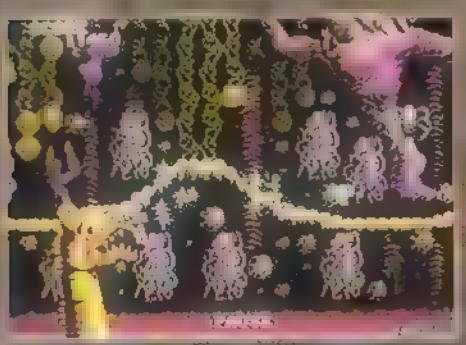
Você é a última esperança da Terra para evitar os planos satânicos de alienígenas hostis que querem destruir o planeta. Você vai precisar de toda a energia possível para abrir caminho através de sete fases repletas de hordas de adversários. Logo na tela de opções é preciso optar entre três níveis de dificuldade: difícil, muito difícil e quase impossível! Se deu para ter uma noção do que é a espera? Para completar a sua missão quase impossível você contará com a ajuda de um arsenal apocalíptico. Neste arsenal incluem-se











FICHA TÉCNICA

Nome: Atomic Runner
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 7
Fabricante: Data East
Capacidade: 8 Mega

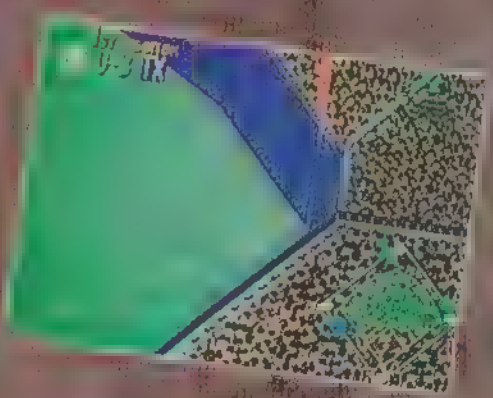
AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	92
Gráfico:	95
Som:	90
Diversão:	95

SPORTS TALK BASEBALL

O Baseball chega para Mega Drive com todos os detalhes e tradeia jogadas.

O Baseball é o esporte mais popular dos Estados Unidos. [illegible] cari — lançamento da Sega para Mega Drive. [illegible] time de jogadas e o clube. Pode também optar por três [illegible] das jogadas são chocantes, dando [illegible] visão detalhada [illegible]



FICHA TÉCNICA

Nome: Sports Talk Baseball
Console: Mega Drive
Modalidade: Esporte
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: SEGA
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	89
Gráfico:	93
Som:	99
Diversão:	93

SEJA UM PILOTO DE PONTA E VÁ PRA DISNEY CORRENDO.

Foi dada a largada para o GP Tec Toy. Para participar é só preencher o cupom que vem com o cartucho Ayrton Senna's Super Monaco GP II e mandar para a Tec Toy, junto com a foto do seu recorde.

Se o seu score estiver entre os 4 primeiros na categoria Master System ou Mega Drive, você vai disputar uma corrida contra os melhores pilotos de videogame que você já viu. O campeão leva uma viagem para a Disney.

E você ainda pode ganhar, correndo por fora. Será sorteado, entre todos os participantes, um Game Gear com Módulo de TV e uma viagem para acompanhar a grande final na sede da empresa do Ayrton Senna em São Paulo, além de cartuchos, fotos autografadas do tricampeão, buttons e adesivos.

Não fique aí parado, participe.

GP TEC TOY

CERT. AUT. M.P.E.F. Nº 01/00194/92

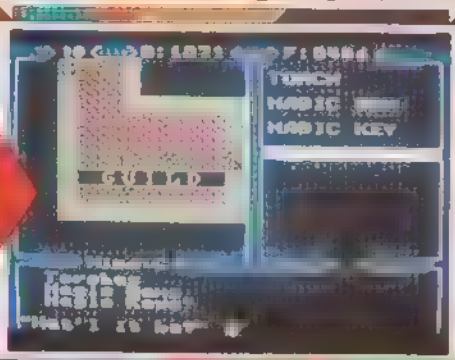
SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

MASTER SYSTEM

Ultima IV

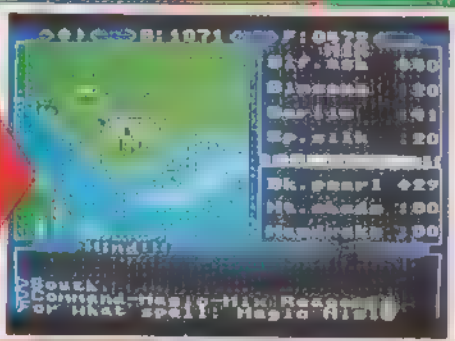
PARA ACHAR O SEXTANTE



Dirija-se para Vesper. Entre na loja e fale com o vendedor. Ele oferecerá três itens: dirija a seta para o último. Dê mais um toque para baixo. Um espaço em preto será selecionado. Aperte o botão de confirmação. O vendedor oferecerá o sextante.

Ultima IV

ACHE O BALÃO



Existe uma forma de locomoção que não está no manual. Vá para o castelo Britania. Passe pelas paredes falsas e entre no labirinto de Hylthlot. Lá dentro use a mágica Exit. Você sairá num vale. Andando um pouco, achará um balão.

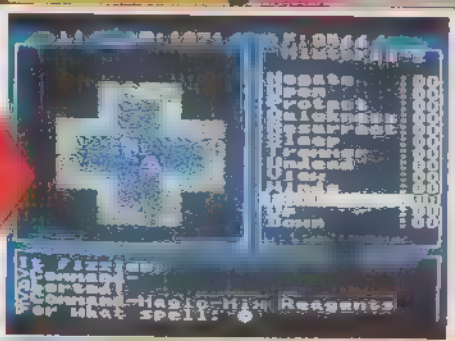
Ultima IV

PORTAS SECRETAS

É fácil localizar as portas secretas. Olhe em todas as paredes. Onde estiver faltando um bloco, é uma porta falsa. É só atravessá-la.

Ultima IV

INGREDIENTES DAS MÁGICAS



Se você estiver com problemas para utilizar as magias Light e Missile, aí vão seus ingredientes:

Light = Ash

Missile = Ash + Pearl.

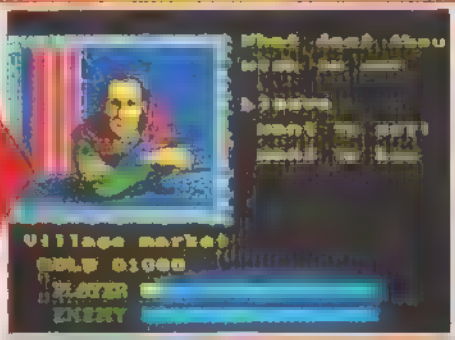
Ultima IV

RUNE OF SACRIFICE

Para achá-la vá para Minoc. Dirija-se para a forja. Entre no forno e procure em todos os lugares até encontrar esse item.

Y's

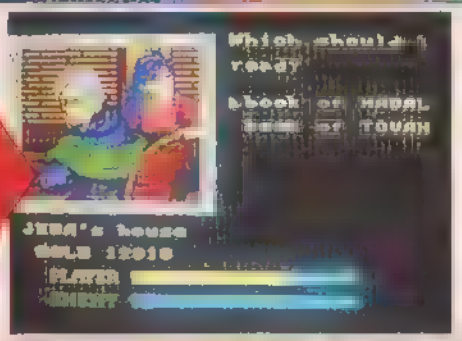
GANHE 500 MOEDAS



Logo no início do jogo vá para o mercado da cidade. Compre o Sapphire Ring. Vá para o bar e converse com o homem de um olho só. Ele recompensará com 500 moedas.

Y's

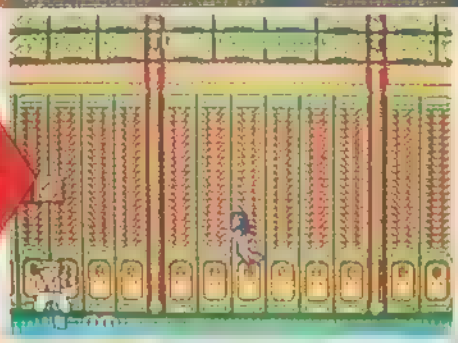
TRADUZA OS LIVROS



Para traduzir os livros de Y's, vá para a casa de Jeba, na segunda cidade. Saia, salve a garota e retorne. Ela traduzirá os livros para você.

Kung Fu Kid

SEGUNDO CHEFT



Para matá-lo, fique no canto esquerdo inferior. Quando ele der rasante, acerte um golpe. Se ele aparecer atrás de você, golpeie-o sem parar. Se ele aparecer em outro local, espere o rasante e ataque.

Asterix

FASES SECRETAS

Para encontrar duas fases secretas, jogue com Asterix a segunda fase. Suba no pote indicado e pressione o botão para baixo. Você entrará numa fase de bonus. Quando sair, soque o vaso, mude-o de lugar e entre novamente.

Não se desesperem! Algumas dicas são chatinhas mesmo e demoram para entrar...

Asterix

ATIVE O CANHÃO

Na fase 4.2 jogue com Asterix. Quando aparecerem os canhões, ajoelhe-se e jogue um frasco explosivo. Quando explodir, você será projetado para longe, alcançando locais impossíveis para o puto normal.

Back to the Future

PASSE O VELHO

Para desacelerar o velho da fase 1, fique em linha reta com ele. Ele diminuirá a velocidade, permitindo que você o passe.

Back to the Future

DRIBLANDO O SKATISTA

Fique esperto! Na fase 1-2, na parte que você tem que subir a rua, pule para o lado esquerdo da calçada. Dirija para cima. É o melhor local: você pegará a maioria dos itens ■ terá que se preocupar apenas com um carro e as guias. O skatista raramente o pegará.

My Hero

CUIDADO NA LUTA

Quando dois inimigos vierem juntos, não use o soco, mas a voadora. O soco é lento ■ não dará tempo suficiente para abater os dois.

Spiderman

ACHE A ROUPA PRETA

Depois de matar Venom vá para ■ escada e pule prá baixo. Ao subir estará usando a roupa preta e não ■ tradicional, azul e vermelha.

Se uma dica não funcionar na primeira, tente outras vezes.

MEGA DRIVE

Syd of Valis

Use o seguinte código na tela de apresentação: cima, baixo, esquerda, direita, A, B, cima, baixo e Start. Se o código for usado corretamente, ouve-se um som diferente.

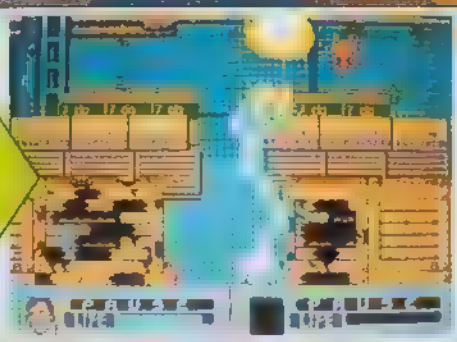
Turrican

Para encontrar um bloco de bonus logo no início da fase 1, dirija-se para ■ esquerda do ponto no qual você iniciou o jogo. Suba no penhasco, fique num dos degraus, atire ou use o chicote elétrico. Um bloco aparecerá do nada revelando muitos itens.

Valis III

Use Cham como lutador. Em combate, ataque-o com o chicote sem parar, mesmo se for atingido. Quando ele usar o ataque gravitacional, deixe que o pegue, mas pare de atacar. Quando sua energia estiver acabando, pule ou use o ataque gravitacional.

Alien Storm

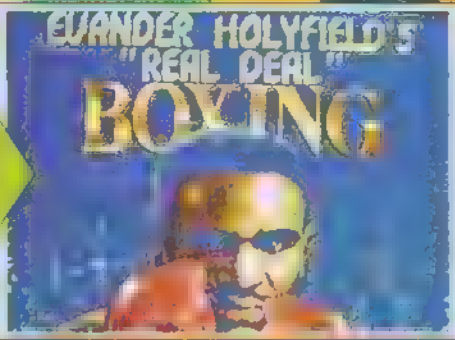


Nos níveis iniciais não use as armas dos seus guerreiros, salvo com os chefes. Usando-as muito, não sobrarão para os últimos níveis; os itens energéticos são escassos. Use o ataque da corrida e da cambalhota.

Desert Strike

Para iniciar com duas vidas a mais, use ■ password: T O O O L O M.

Evander Holyfield's



Se você foi muito atingido e sua energia está baixa, não se desespere. Quando aparecer a tela de mudança de round, digite rapidamente os botões A, B, C. Você pode recuperar boa parte da energia perdida.

The Terminator

Na 1ª fase deste jogo você poderá fazer muitos pontos se tiver paciência. Basta permanecer no local indicado na foto e manter-se à direita, sempre atirando. Depois dessa, não vale dizer que nós não ensinamos a galera a vencer campeonatos.

Devil's Crush

Este jogo costuma dar algum trabalho para ser zerado, o que faz com que todo mundo se enjoe de sua trilha sonora. Se este for o seu caso, basta digitar o código OMAKEBMG01 na tela de passwords. Boa sorte.

Sonic

Na tela de apresentação digite A, B, C simultaneamente até o Sonic aparecer. Agora é só digitar (pc) C, (pb) C, (pe) C, (pd) C, ABC, Start. Pronto, demorou mas a solução foi encontrada.

Bulls vs Lakers

Aqui vão algumas passwords para você ver o final do jogo:

Chicago Bulls	8XWGGBBC
Utah Jazz	QVWGGBBF
Boston Celtics	8NWBGBBF
L.A Lakers	XLWZGBBF.

Dicas de jogos são como as flores: delicadas... O Chefe.

GAME GEAR

Ayrton Senna GP II

GANHE TEMPO

É mais fácil ganhar tempo nesta versão do que no Super Mônaco I. Quando pintar uma pista com uma quantidade muito grande de curvas, tangencie-as passando sobre a zebra. Você só tem a ganhar.

Space Battle

ÚLTIMO CHEFE

Para detoná-lo, basta atirar em todos os membros do esqueleto logo de início. Depois atire na cabeça. Uma vez destruída a cabeça, as bolas vão rodar em volta da bola púrpura. Atire no olho central quando estiver aberto. Pronto, você conseguiu.

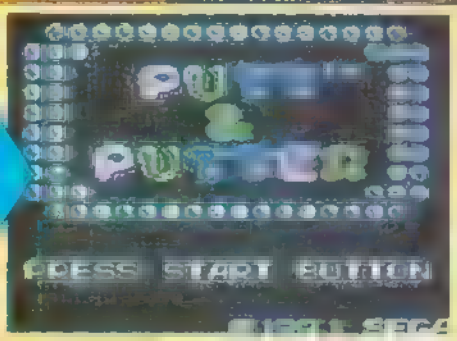
Fantasy Zone

1! Circle

É fácil detoná-lo. Posicione-se na altura do nariz, atirando sem parar. Mas tome cuidado! O nariz cresce e pode atingi-lo. Caso isso aconteça, esquive-se para baixo. Em seguida vá para o outro lado e repita a operação.

Mini Golf

MAIS PASSWORDS



MASTER

04 — N L D K K
07 — Y B Q A K
10 — U B T A N
13 — Y B U A N

Lucky Dime Caper

MAGA PATALÓGICA

É moleza detoná-la. Basta atirar discos, desferir marretadas, ou simplesmente pular sem parar em sua bola de cristal. Mas não vá se empolgar e esquecer que ela também ataca. Boa sorte!!

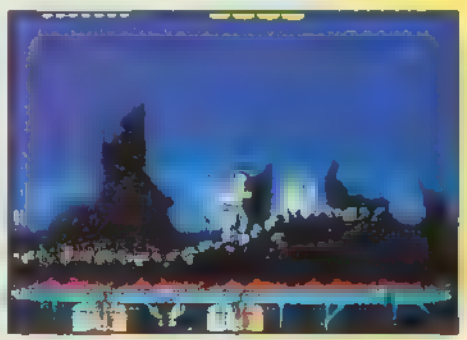
ESPECIAL MEGA

TERMINATOR

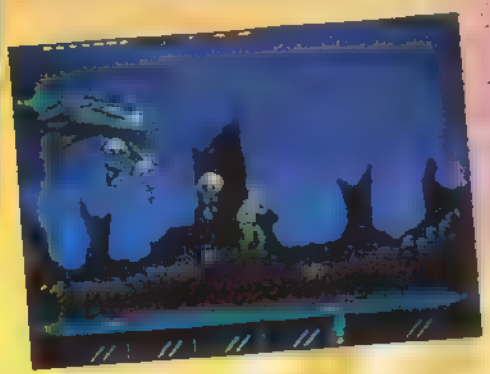
1ª Fase

Los Angeles, 2029

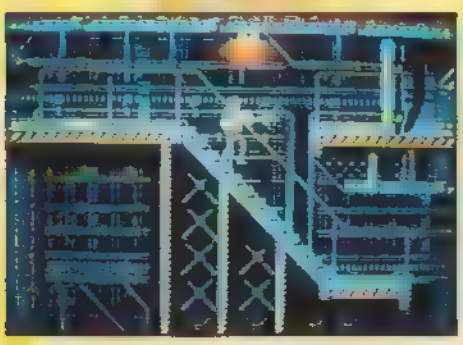
No comecinho do jogo aparecerá uma bomba. Pegue-a e fique no mesmo lugar até ouvir nove toques.



Um enorme robô vai invadir a tela. Jogue suas granadas nele e desvie de seus tiros mortais. Tente escapar das bombas pára-quedas que a nave irá soltar sobre você.

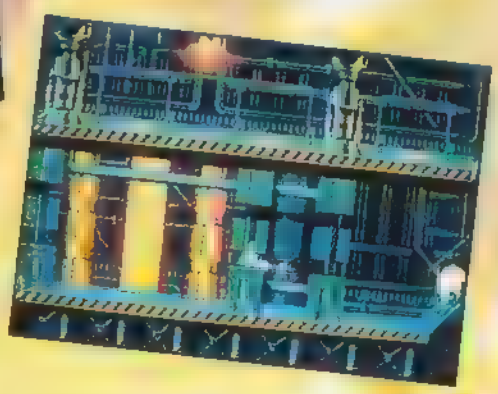


Passando a nave, pegue a metralhadora e use a bomba para detonar a parede. Não desça a escada. Vá por cima para encontrar mais detonadores.

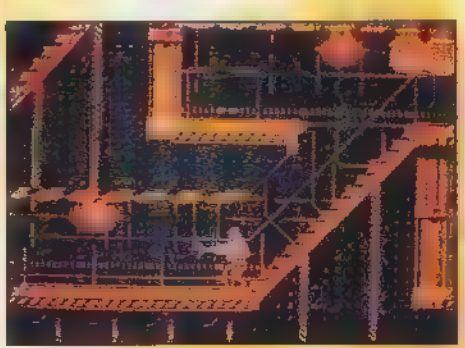


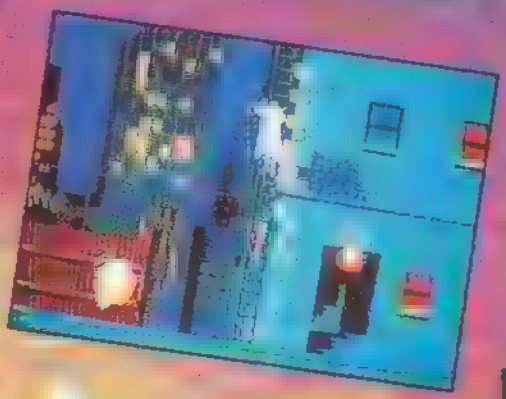
Dica:
Siga sempre para a direita. Desça na segunda escada para chegar ao reator.

Chegando lá coloque um detonador nele (como indica a foto).



Saia o mais rápido possível do quartel-general, pois muito em breve ele irá explodir.





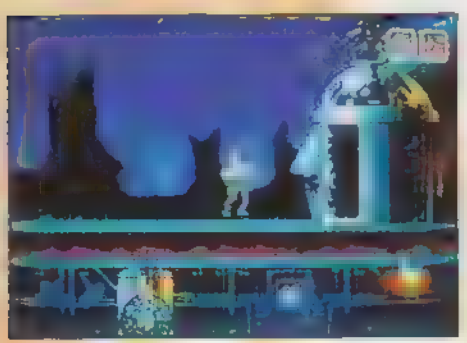
No futuro ■ sua arma "era" uma supermetralhadora. Agora, você vai ter que se virar com uma cartucheira calibre 12.

Suba a plataforma vermelha até o topo e salte para o vazio. Assim você evitará de cara um monte de inimigos.

Fuja dos policiais. Eles farão você perder muita energia. Prefira seguir pelo teto, para evitar os policiais. Seja rápido para chegar à cabine telefônica.

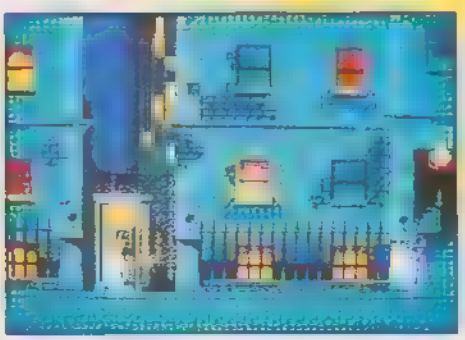
Suba as duas escadas verticais, alcance o topo e pule para o outro telhado.

Vá para a esquerda, suba a primeira escada, indo depois para a direita. Assim, você vai encontrar a saída para o passado.



2ª Fase

Los Angeles, 1984



Dentro do bar, atire e derrube o Exterminador por três vezes ■ só passe por ele quando estiver piscando.

ESPECIAL MEGA

TERMINATOR

3ª Fase

Central de Polícia

A melhor forma de destruir o granadeiro é ficar o mais próximo possível dele, evitando assim ser atingido por suas granadas.

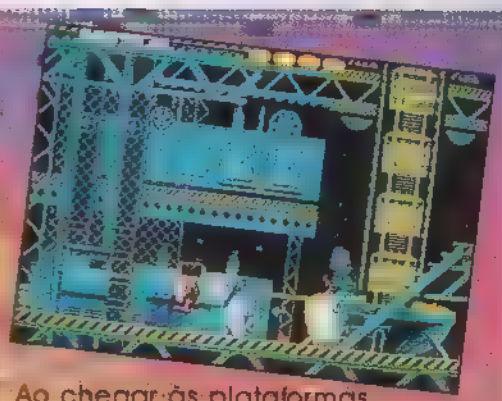
Siga o caminho único até o teto. Depois vá até a outra extremidade, passando a escada, para atrair os inimigos. Assim que eles passarem desça a escada.

Esfamos chegando ao Exterminador. Ele tentará a todo custo impedir você de alcançar Sarah Connor.

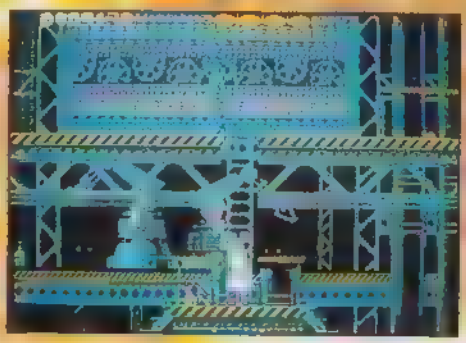
4ª Fase

O Confronto Final

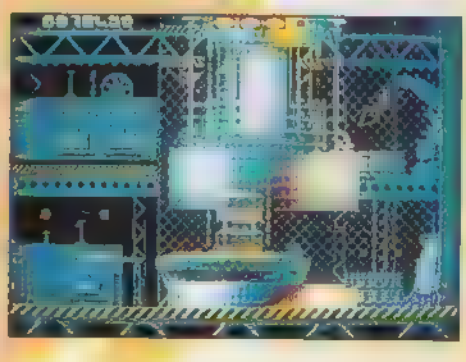
Suba a primeira escada e espere ele passar, só depois continue. Não toque no Exterminador. Um toque apenas e você morrerá. Sempre que houver uma escada, suba ou desça de acordo com a foto.



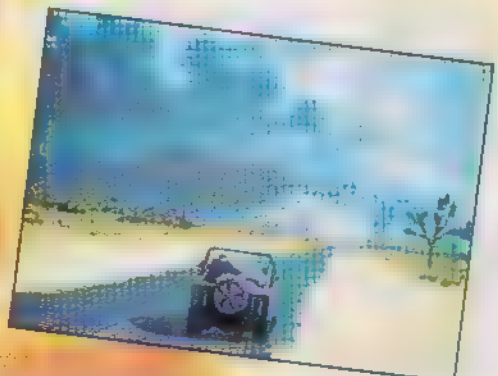
Ao chegar às plataformas suspensas por ganchos, você estará bem próximo de encontrar Sarah.
Ao chegar à prensa, atire sem parar no Exterminador. Derrube-o três vezes.



Quando ele estiver se arrastando e dividido ao meio, passe para o outro lado da prensa e espere pelo glorioso final do jogo: ele será esmagado.



Aí, é só alegria e comemoração. Você finalmente conseguiu acabar o jogo!



DR. KISSAB

[redacted]

Olá, Dr Kissab!
Eu tenho algumas dúvidas:
Com o cartucho Art Alive, podemos fazer todo e qualquer tipo de desenho?
Gostaria de saber se o Wonder Mega roda CD de áudio do Mega CD, se tem entrada para cartucho normal e se é melhor ou pior que o Mega CD?
Quanto custa a pistola Menacer em dólares?

Tiago Lancia Santa Cruz
São Paulo — SP

R: Infelizmente não, pois o cartucho Art Alive é bastante limitado quanto à paleta de cores e efeitos de sombra. Afinal, este não é um programa profissional de pintura, além do que não possui uma memória para guardar os desenhos já produzidos.
Quanto ao Wonder Mega, podemos dizer que é um Mega CD com entrada para cartuchos no mesmo console, e em termos de qualidade ele só se diferencia pelo apuradíssimo som.
A pistola Menacer ainda não tem preço definido.

[redacted]

Oi moçada! Gostaria de saber aonde comprar a revista BEEP Megadrive anunciada na SG número 8. É a revista BEEP Megadrive que vem com um CD? Abração!

Murilo L. de Lemos
Campinas — SP

R: A revista BEEP Megadrive só pode ser encontrada em importadoras de livros e revistas, uma vez que esta é uma publicação japonesa.

[redacted]

Há diferenças entre o Mega do Japão e o Mega de Taiwan? Se existem quais são? Os dois funcionam com o Mega CD Japonês?
Quais são os jogos lançados pela SEGA para o Mega Drive, e quais serão os próximos títulos sobre este fantástico esporte: o basquete? Existe a possibilidade da SEGA lançar um jogo em conjunto com a Electronic Arts (que fez os melhores jogos de basquete para o Mega Drive), para o Mega CD? Tipo, um jogo reunindo os 27 times da NBA, aproveitando toda a capacidade da máquina? Se ainda o pessoal dos States não pensou nisso, por favor, mandem a minha sugestão. Valeu!

Lúcio Yoshihiro Suzuki
São Paulo — SP

R: Quanto a sua primeira pergunta: Sim, existem diferenças internas no aparelho e que não são notadas à primeira vista. O Mega CD, feito para o Japão, não funciona nos consoles Tailandeses e Vice-Versa.
Os jogos para Mega Drive você encontrará em "Saiu nos States e no Japão". Quanto ao jogo de basquete, deverá vir alguma coisa até o ano que vem. Aproveitar toda a capacidade do Mega CD é difícil, no entanto.

BUCHICHOS!

Dr. Kissab.
Gostaria de saber o porque de não fazer Street Fighter II para Mega Drive, já que faz tanto sucesso?
As fitas de Neo-Geo para Mega Drive que serão lançadas, terão o mesmo número de MEGAS que tem na versão Neo-Geo?

Leonardo Amorim Silva
Vila Velha — [redacted]

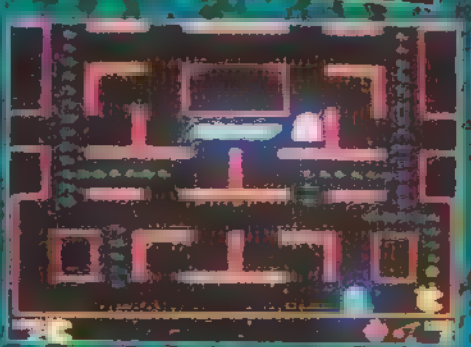
R: Vamos começar pela sua primeira pergunta: é praticamente impossível que o jogo Street Fighter II seja lançado para o Mega Drive. Quem, como você, gosta de uma boa luta, pode aguardar o já anunciado lançamento de "Fatal Fury", da Neo-Geo, que tem 16 Mega de memória. As informações dos States e do Japão indicam que esse esplêndido jogo vem para Mega Drive muito em breve.

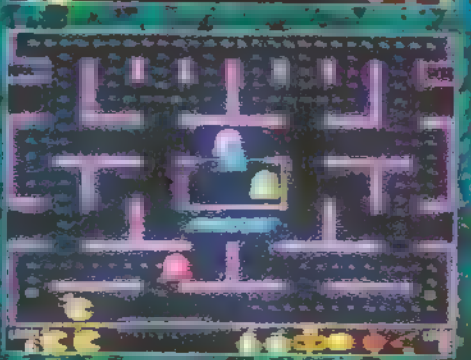
SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

MS. PAC-MAN

Rápida, esperta e acima de tudo gulosa. Muito gulosa!





Pac Man, o maior clássico de fliperama de todos os tempos, chega para Master System numa versão um pouco diferente. Agora, a protagonista desta aventura é Miss Pac Man que, como a maioria das mulheres, é muito gulosa, quer comer tudo o que aparece pela frente.

Você tem de guiá-la através de fantásticos labirintos, devorando deliciosas frutinhas. Muito cuidado com os terríveis fantasmas que irão perseguir a nossa heroína pelos longos corredores. Você só poderá devorá-los após comer as bolinhas de energia!

Use os túneis para facilitar a sua fuga dos fantasmas e aparecer do outro lado do labirinto.

Outra mudança significativa é que essa versão permite a opção de dois jogadores disputarem simultaneamente os pontos espalhados pela tela. Cart originário de Arcade com gráficos e efeitos sonoros bem melhorados.

FICHA TÉCNICA

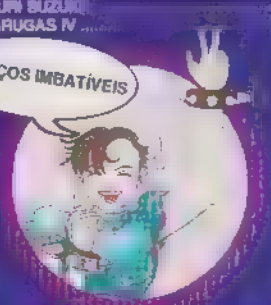
Nome: Ms. Pac Man
Console: Master System
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: SEGA/Tec Toy
Capacidade: 1 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	72
Gráfico:	70
Som:	75
Diversão:	89

TUTTI GAMES EM OUTUBRO TEM MAIS AÇÃO!

Veja Promoção para o mês da criança.



ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS

TUTTI GAMES

SOLICITE NOSSA TABELA

FONE\FAX: (011) 223-7840 - 220-7121

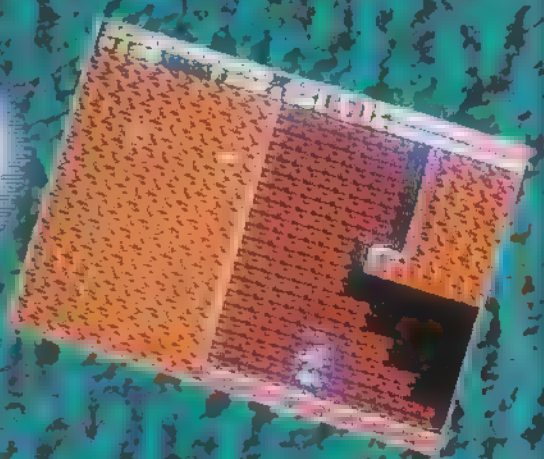
220-1407

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º AND. - CONJ. 51 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP

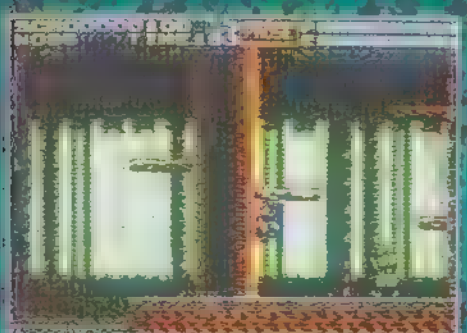
NINJA GAIDEN

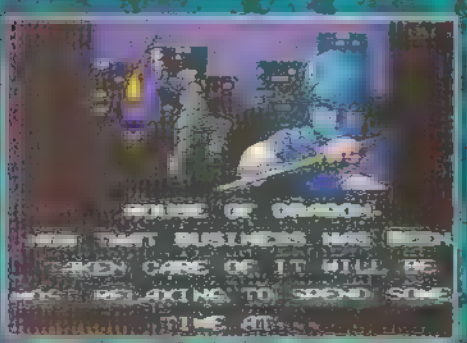
忍者外伝

O seu papel é de um Ninja guerreiro, um verdadeiro mestre, que tem como missão resgatar a espada mágica do dragão, roubada pelo clã adversário. Para isso você vai ter que enfrentar vários perigos lutando contra inimigos que farão de tudo para impedi-lo de completar a sua tarefa. Como um mestre Ninja, você tem de usar toda a sua habilidade e técnica para superar as armadilhas e obstáculos no decorrer



Muita pancadaria para resgatar a espada do Dragão!





caminho. São quatro fases de puro ação e se você não conseguir terminar a honra de sua família jamais será recuperada. A espada é muito poderosa, portanto não pode cair de jeito nenhum em mãos erradas. Por isso, encare os inimigos, lute com toda a garra e não retorne sem conseguir reconquistar a sua honra e a espada.

FICHA TÉCNICA

Nome: Ninja Gaiden
Console: Master System
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 4
Fabricante: SEGA/TEC TOY
Capacidade:

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	78
Gráfico:	73
Som:	72
Diversão:	81

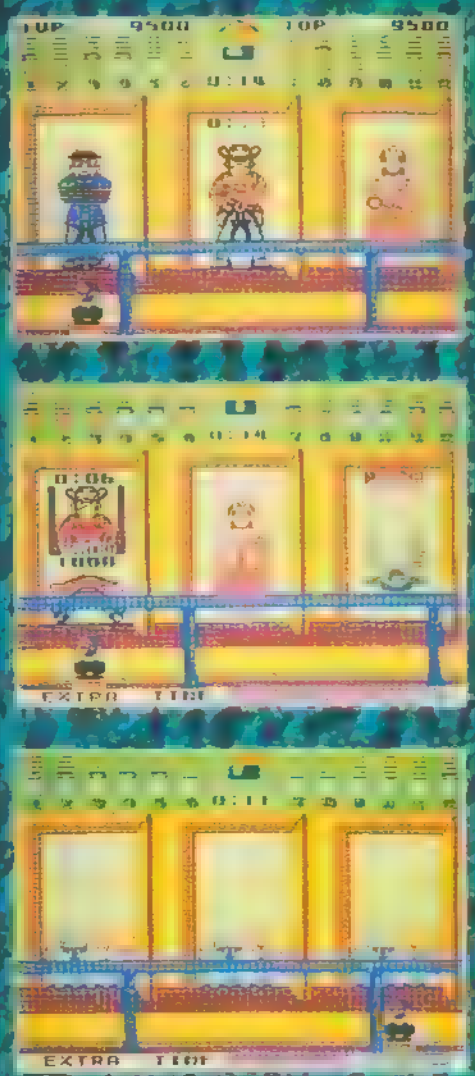
BANK PANIC

Acerte os bandidos que estão assaltando o banco. Mas, tome cuidado com os inocentes!

Quem se amarra num "Western" vai delirar com Bank Panic.

O seu papel é de um valente cowboy, um atirador de categoria na época da corrida do ouro e do dinheiro fácil. Os ladrões estão por toda a parte e espreitam os bancos atrás da alta lucratividade em saques e assaltos.

Numa terra sem lei, onde a justiça é o dedo no gatilho, que faz o seu missão é combater os assaltantes e proteger os indefesos clientes que estão no fogo cruzado. O seu poder de julgamento, reflexo e velocidade serão testados a tempo todo. Atrás de cada porta que se abre pode existir um bandido pronto para transformá-lo numa peneira, ou uma inocente senhorita. Por isso, muito cuidado para não passar de mocinho para o papel de inimigo público número um. Você que não tem uma boa mira, não desanime. Continue treinando seus reflexos e logo você estará dando a maior banho nos Reto Carreros da vida.



FICHA TÉCNICA

Nome: Bank Panic
Console: Master System
Modalidade: tiro
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 50
Fabricante: SEGA/Tec Toy
Capacidade: 256K

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	63
Gráfico:	79
Som:	69
Diversão:	84

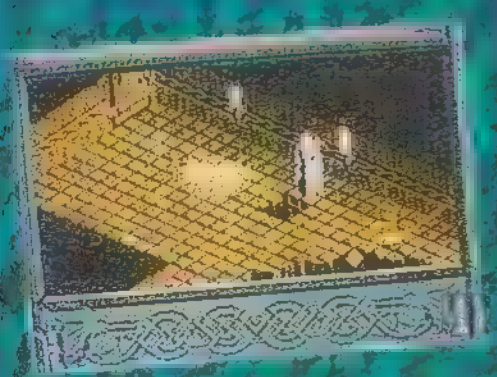
SUPERJOGOS

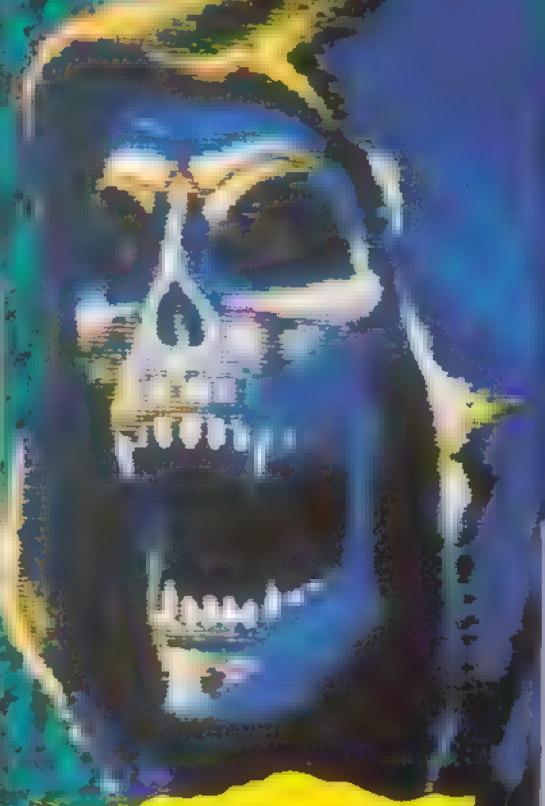
OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

The Immortal

Percorrendo corredores labirínticos, malditos e pestilentos chega-se ao dragão.

Esta bola nós já cantamos em Saiu nos States. Lembram-se? Pois é, o cartucho está saindo agora lançado pela Tec Toy para o mercado nacional. O jogo tem todo um folclore em cima. Foi proibido durante muito tempo nos States e quando saiu tinha que ostentar um selo indicando que a venda era proibida para menores de 16 anos. O problema é que o jogo vem recheado de cenas violentas animadas por uma trilha sonora fúnebre e com o barulho amplificado de atrocidades. É preciso estômago blindado. Um mago (Mordamir) escreveu algumas notas e deixou para o próximo a ficar preso no mesmo labirinto em que esteve e do qual, com alguma sorte, conseguiu safar-se. O jogo começa numa tela contendo o seu recado. "Deixo estas palavras para os que vierem depois de mim e desejo que sejam úteis para acharem a saída deste desolado lugar. Espero que minhas descobertas sejam suficientes para ajudar a escapar das manhas deste labirinto. Bom, sem os truques de mago, nem pensar. Jogo dificílimo.





FICHA TÉCNICA

Nome: The Immortal
Console: Mega Drive
Modalidade: RPG
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 8
Fabricante: Electronic Arts
Capacidade: 8 Mega

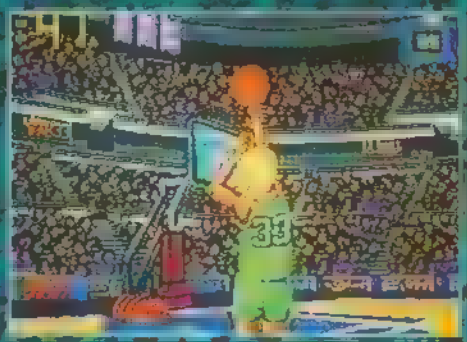
AS NOTAS DO CHEFE

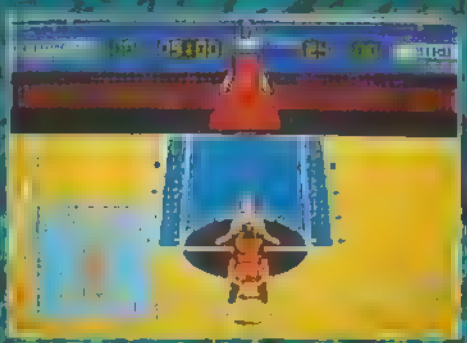
Desafio:	92
Gráfico:	87
Som:	82
Diversão:	91

JORDAN vs BIRD

Jordan enterra. Bird arremessa. Você comanda.

Este cart são de incrível qualidade. O desempenho nas enterradas e arremessos serão também avaliados por juízes, com notas de 0 a 10. Prontos para o desafio?





Lançamento da Tec Toy para Mega Drive, o jogo é um duelo one on one, de dois superastros do basquete norte-americano: Michael Jordan e Larry Bird. Jordan é especialista em enterradas e vôos em direção à cesta, enquanto que Bird é, sem dúvida, o rei dos arremessos certeiros de três pontos. Tanto o gráfico, o som e os movimentos

FICHA TÉCNICA

Nome: Jordan Vs Bird
Console: Mega Drive
Modalidade: Esportes
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: 4
Fabricante: Electronic Arts
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	85
Gráfico:	92
Som:	85
Diversão:	95

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!

O game fica mudo ou com som de gralha? O cartucho dá pau? Se a fonte de alimentação vai mal, nada fica legal. Conheça nossos produtos ou ligue para nosso SOS Consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Lançamento Exclusivo Fonte de alimentação Super Nes e Megaboy

Distribuidores (Atacado):
São Paulo – CATV JOTÃO, DIMECO, WICALLE, CLIMACOLOR, ROMASOM
Rio de Janeiro – VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES
SÃO PAULO — CAPITAL
REGIÃO CENTRO
SUPERGAMES I
COLORSOM
ELPISOM
MUNDO DO VIDEOGAME
MIDOPA
STAR PRESENTES
REGIÃO NORTE:
GAMEMANIA
SUPERGAMES IV
SCOPE GAMES
REGIÃO LESTE
TECH VIDEO

REGIÃO JARDINS
NEW ÓTICA
INSTANT KOLOR
RACK CENTER
REGIÃO SUL
(MOEMA/S. AMARO)
SHOP LUZ
SUPERGAMES III
VIDEOVOX
REGIÃO SUL
(METRÔ/IPIRANGA)
ADVANCE
GAME SYSTEM
REGIÃO OESTE
GAME & CIA
CONSERTO & ACERTOS
ELETRÔNICA BUTANTÃ

REDES:
FOTOPTICA e Filiais
AUDIO e Filiais
AMAROSOM e Filiais
MESBLA (Brasil)
REVENDEDORES —
SÃO PAULO INTERIOR
YOSHIKO NAKATANI — ARAÇATUBA
ANDRÉ ALVES GAMES — OURINHOS
NAKATANI & OTSUBO — TUPÃ
A MUSICAL — CATANDUVA
JUAOSOM — CAMPINAS
JUAOSOM — RIO PRETO
JUAOSOM — BAURU
JUAOSOM — RIBEIRÃO PRETO

OUTROS ESTADOS:
VIDEOTECNICA — RECIFE
RELEVO — FORTALEZA
JOATAN — FORTALEZA
NERY — TERESINA
GAMEMANIA — NATAL
M. PEIXOTO — BELÉM
VOLMA — BELÉM
RIBEIRO & NETO — BELÉM
F. PIO & CIA. — BELÉM
RADISTOR — BELÉM
CONVERT — BELÉM
C. L. BATISTA — MACAPÁ
Y. ONUKA — MACAPÁ

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de Alimentação
São Paulo — SP — Tel: (011) 876.6173 — Fax: (011) 876.9708
Vendas no atacado e serviço SOS Consumidor

DYNALF ELETRÔNICA LTDA.
QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

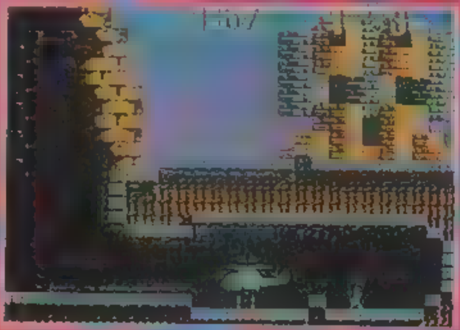
ESPECIAL

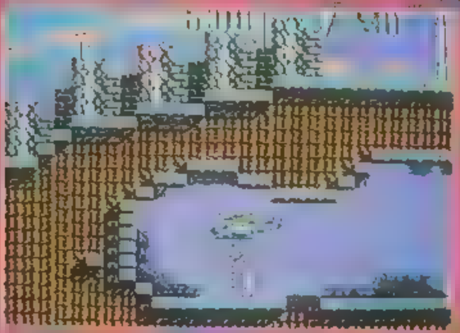
MASTER

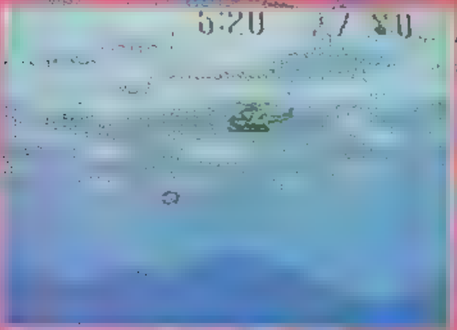
AIR RESCUE

A sua missão não é nada fácil: destruir os inimigos e salvar os reféns. Saiba como cumpri-la, fase a fase.

1ª Fase

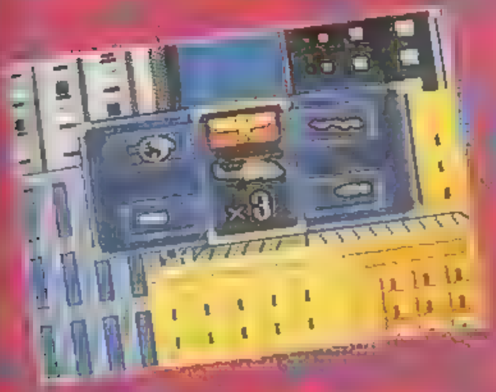






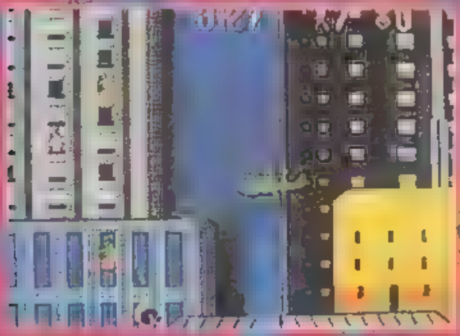
Superdica:
A cada 8 reféns salvos você ganha um helicóptero.

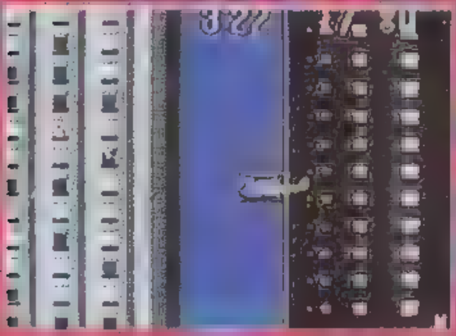
2ª Fase

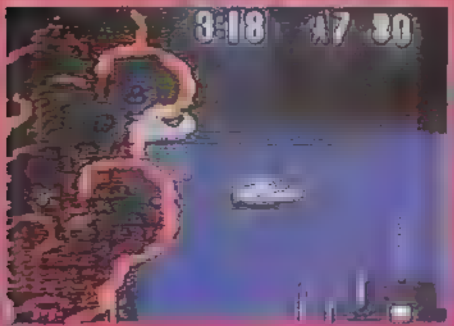


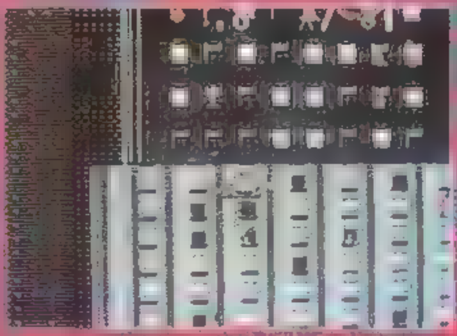
A melhor arma continua sendo a metralhadora.

Dica:
Suba e desça os prédios atirando para matar os inimigos da janela. Comece a pegar os reféns depois.



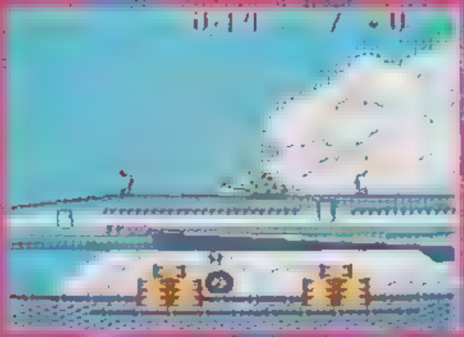




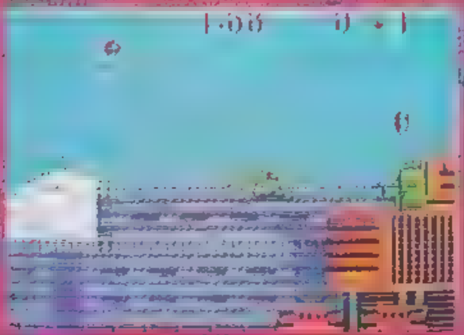


3ª Fase

Inicie esta fase destruindo os canhões do barco e logo depois o tanque de guerra. Salve os reféns e leve-os para a base.



Depois da torre de comando há um canhão atirando sem parar. Muito cuidado.



[illegible] esquerda da tela e pronto. Você passou de fase!

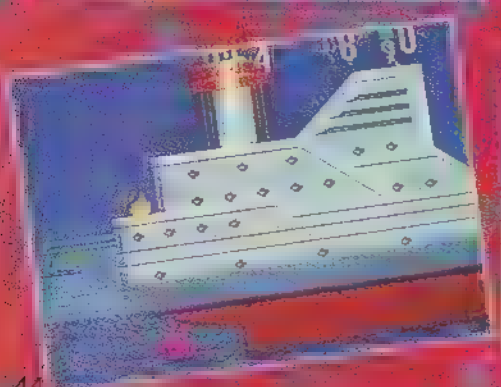
ESPECIAL

MASTER

AIR RESCUE

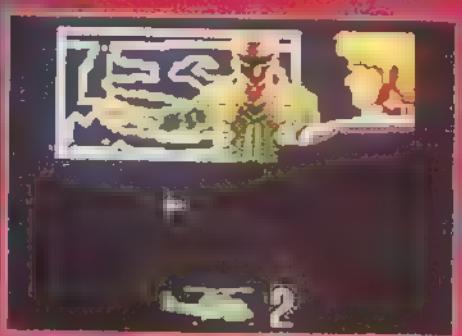
4ª Fase

Não se preocupe em destruir todos os aviões que soltam bombas



Dica:
Evite se aproximar das extremidades dos navios para não ser atingido por um lança mísseis

5ª Fase



Esta fase exige uma grande precisão por parte do jogador. Qualquer erro pode ser fatal. Comece a fase entrando na

Caverna. Desça, salve os reféns e prossiga. Entre no primeiro direito e depois no segundo direito. Salve os primeiros reféns.

Passe correndo pelos canhões anti-aéreos.

Parabéns!
Você terminou o jogo.

CLUBE DO CHEFE

Super-Olimpíada 92: mostre o seu talento!

Pois é, galera, a Super-Olimpíada está rolando, as cartas já estão se empilhando, a expectativa começa a aumentar. Tá cheio de gente por aí sonhando com um dos oito Mega-CDs, ou oito Mega Drives, os Master Systems, além do montão de camisetas, bonés, as medalhas e diplomas para os cobrões — e, para os supercampeões nada menos que uma fantástica viagem de uma semana à Disneyworld! Vocês já viram concurso assim? E olhe, não precisa de cheque-fantasma nem tem perigo de uma CPI depois. É prêmio ganho no taco, no mérito.

O caminho das pedras

Simplificando, quero lembrar que a Super-Olimpíada foi dividida em quatro etapas iniciais e uma final. As iniciais têm dois jogos cada (tanto em Master como em Mega) e você tem simplesmente de jogar os dois e mandar suas pontuações pra gente. Aí vamos examinar tudo e selecionar os 16 melhores (oito em Mega, oito em Master). Eles serão chamados (nós pagamos a viagem) para uma finalíssima, cara a cara. Daí sairão os eleitos dos deuses. Esses terão assento à direita do Chefe, no Reino do Videogame.

Olho nos prazos!

A primeira leva de leitores já mandou seus pontos dos dois primeiros jogos. Eles são *Sonic* e *Shapes & Columns* para Mega e *Monica no Castelo do Dragão* e *Castle of Illusion* para Master, anunciados na Supergame nº 13. O prazo para essa etapa termina com as cartas chegadas até 31 de outubro. E atenção: não é preciso concorrer em todas etapas, apenas em uma! Assim, se você dançou na primeira, embarque na segunda. Ela vai até 30 de novembro, com os jogos *Quackshot* e *Hellfire* para Mega e *Asterix* e *Indiana Jones* para Master. A finalíssima será num domingo, dia 24 de janeiro. Lá estarão os 16 supercraques, oito de Mega e oito de Master, brigando pelo ouro. Que tal? É pouco? Quer que a gente reduza os prêmios pela metade? Se você é daqueles que não querem encarar porque a parada é dura, lembre-se de que Eu, o Chefe, pensei em você. É por isso que, no total, estou distribuindo mais de 2.000 prêmios. Aí não tem choro. Escolha seu jogo, leia com cuidado as páginas da promoção e mande bala. O destino está em suas mãos!

A pedidos, concessão especial: não precisa ser do Clube do Chefe pra concorrer!

Quem aí ainda não recebeu a carteirinha?

A redação está recebendo de volta um montão de carteirinhas (centenas!) devolvidas pelo correio. Muitos de vocês mandaram endereço errado ou incompleto, pô!
É bom lembrar, por exemplo, que o CEP mudou e agora tem um total de oito números. Tem nada não: se você é dos que não receberam esse diploma de craque, comunique-se urgente com o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor (mesmo endereço da SG) ou pelo telefone (011) 881-8266. Rápido, que a carteirinha está realmente um barato!

Atenção: por azar o telefone saiu errado no mês passado. O certo é esse aí em cima.

CLASSIFICADOS

TROCO

★ Mega Drive com dois cartuchos, por um Super Nes ou Farmicom. Pago a diferença. Tratar com Adriano, Rua Martins de Lima, 889, 3a. casa — Porto Alegre — RS — CEP 91500.

★ As fitas Wanted (para pistola) ■ Shapes and Columns, na caixa com instruções, pela fita Double Dragon ou Golden Axe (Master System). Tratar com André Gustavo Miranda, Av. José Paulino, 175 — Campo Maior — Piauí — PI — CEP 64280. Fone: (086) 252-1339.

★ Turbo Game + Top Game + três cartuchos + Skate. Tudo por um Mega Drive com um ou dois cartuchos. Tratar com Alessandro T. M. Leme, Av. 31 de Março, 938 — CEP 18110 — Votorantim — SP.

★ Master System I com um Rapid Fire, mais seis fitas (Alex Kidd in Miracle World, Super Futebol II, Super Futebol, Super Tennis, Alex Kidd in the Lost Stars, RC Grand Prix), tudo na caixa ■ com manual e mais dois Power Tron por um Mega Drive (podendo ser japonês, já transcodificado) sem cartucho. Falar com Renner B. Campos, R. 9, no. 52 — Ceres — GO — CEP 76300, ou pelo fone: 721-1426.

★ Cartucho Midnight Resistance do Mega Drive por algum desses jogos: NBA Celtics x Lakers, Fighting Masters, Golden Axe II, Shadow of the Beast e Shadow Dancer. Tratar com Hung Chao Sin pelo fone: (011) 221-2318.

★ Videogame VG 3000, com dois joysticks, mais 8 fitas e um minigame do Paraguai, por um Master System com um jogo (de preferência Out Run ou Pit Fighter em bom estado). Falar com Marcelo Lieb, R. Remédio Pillati, 157 — Rio Negrinho — SC — CEP 89295-000.

★ Phantom System seminovo com adaptador e as seguintes fitas: Caça-Fantasmas, Super Pitfall, Nemo, Super Mario I e III, por um Master System II em boas condições. Falar com Gabriel pelo fone: (011) 834-6426.

★ Master System I com duas fitas (Jogos de Verão e Paperboy), com pistola e 2 controles, e um Atari 2600 com 2 controles. Troco por Mega Drive com um controle e uma fita. Interessados falar com João Paulo Terres Rosa, R. Barão do Triunfo, 1521, Venâncio Aires — ■ — CEP 95800.

★ Mega Drive com três fitas (Altered Beast, Sonic e Toe Jam & Earl), tudo em ótimo estado, por Super Nintendo com ou sem fitas. Tratar com Francisco F. Q. Gonzales, R. Eusébio de Almeida, 770 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 21740.

★ Cartucho Golden Axe (Master System) por Forgotten Worlds, Captain Silver, Super Futebol II, Super Cross ou outro de minha preferência. Também compro os jogos citados acima. Falar com João Carlos, depois das 18:00 hs. Ou escrever para R. Ceará, 207 — CEP 89900-000 — São Miguel do Oeste — SC.

★ Mega Drive com dois controles (um turbo) e duas fitas (Sonic e Super Shinobi) por um Super Nes com dois controles e uma fita (Final Fight ou Super Mario World). Tratar com Roberto Magalhães Ribeiro, R. Dom Pedro II, 505 — Castro — PR — CEP 84160.

★ Master System com uma pistola Light Phaser e duas fitas (E-SWAT e Galaxy Force), mais um turbo game VG 9000 T (compatível com sistema Nintendo americano e japonês) e duas fitas (Batman e Tiger Hell) por um Mega Drive (original da Tec Toy), mais duas fitas. Falar com Jeferson C. E. Oliveira, R. 29, nº 375, Morada do Vale — Volta Redonda — RJ — CEP 27180. Telefone p/contato : (0243) 42-7094.

★ Master II com duas fitas (Castle of Illusion e Super Tennis) e dois controles + manuais de instruções. Troco também um Atari Supergame VG 5600 com dois controles + 44 jogos por um Mega Drive com uma fita e um controle, no mínimo. Tratar com Daniel Lemes de Carvalho, Praça Rufus King Cane, 96, Água Fria — São Paulo — SP — CEP 02411-010.

★ Master System II na caixa, com três controles, seis fitas (Jogos de Verão, Columns, Kenseiden, Mônaco GP, Maze Hunter 3d, Poseidon Wars 3d e 2d) + um Darda Speed + diferença em dinheiro, por um Mega Drive com duas fitas em bom estado. Tratar com Sérgio, R. Hermes da Fonseca, 560, Piedade — Recife — PE — CEP 54310, ou pelo fone: (081) 461-1874.

★ Master System II com três fitas, pistola, mais Phantom

NÃO SAIA
DE CASA
SEM ELA!

System com quatro fitas (sendo uma de quatro jogos), por um Super Nes com uma fita. Ligar para Fernando no telefone: (031) 442-1677 — Belo Horizonte — MG.

★ Mega Drive, japonês com um joystick e dois cartuchos (Altered Beast e Moonwalker), mais um cartucho do Master System (Jogos de Verão), tudo por um SNES com dois joysticks e um cartucho. Pago a diferença. Ricardo José de Almeida Silva, R. Francisco Valpassos, 38-A, Pina — Recife — PE — CEP 51010.

★ A fita Great Voley do Master System, com manual de instruções, na caixa, por Super Futebol II, Out Run, Golden Axe, Black Belt, Rock, Super Cross e Dynamite Dux. Falar com Diogo pelo fone: (079) 622 2427.

★ Os seguintes jogos de Nintendo: Double Dragon III por Dragon Ninja, Journey to Silius por Castlevânia III, Down Town por Double Dragon II. Tratar com Lucas, FONE: (0192) 71-2019 — Valinhos —SP.

★ Relógio Champion com sete pulseiras, dois pôsteres da Super Game, uma fita de rádio virgem de duas horas, um minigame, um Skate, um jogo de roleta. Tudo por um Master System com dois controles, uma fita qualquer e um adaptador. Falar com Hélio pelo fone: (073) 211-3742, ou escrever para R. Laurinda Fontes, 19-B, Pontalzinho — Itabuna — BA — CEP— 45600.

VENDO

★ Cartuchos de Nintendo americano e japonês: Ghostbusters, Gauntlet, Skate or Die 2, Rad Racer, Ultimate Basketball, Predador, Caça ao Pato, Crime Busters, Pro-Wrestling, Ninja Gaiden, The Legend of Kage, Karate Kid, Batman, Surf e Skate e Rock Man.
Ligar para Felipe, Fone: (0123) 21-9550.

★ MSX 2.0 com o incrível ship de som da Konami. Ótimo preço. Tratar com Edmar, fone: (011) 712-3541.

★ Master System com: pistola, óculos e fitas. Tudo na caixa. Av. Genaro de Carvalho, 237 — Recreio dos Bandeirantes — Rio de Janeiro — RJ — CEP — 22700, Tel: (021) 437-9125. Tratar com Roberta. Ótimo preço!

★ Master System com três controles, dois cartuchos e manual de instruções. Superbarato! Ricardo, pelo fone: (0132) 92-4941.

★ MSX Expert, com drive 5 1/4, cem jogos, quatro aplicativos, dois controles da Gradiente, revistas, livros e manuais sobre o MSX. Falar com Ricardo pelo fone: (041) 254-8036 — Curitiba — PR.

★ Game Boy em bom estado por 75 dólares, e dois cartuchos (Battletoads ■ Simpsons), cada um por 20 dólares.
Tratar com Ulisses Dantas Alleo, R. Cáspio, 211, São Bernardo do Campo — SP — CEP 09750-500. Tel: (011) 443-5665.

★ Pistola Light Phaser + dois cartuchos "Rescue Mission ■ Gangster Town". Falar com Rafael Bueno Rodrigues, Telefone: (011) 422-4353. Rua Marabá, 193, Vila Barros — Barueri — SP — CEP 06400.

★ Master System II com óculos 3d, dois joysticks, cartuchos (Shapes and Columns, Alex Kidd M W e SPA Arriar 3d), dez revistas atuais sobre videogame. Tudo em perfeito estado + uma prancha de surf (triquilha). Tratar (011) 206-3078 ou R. Terra Branca, 64, Ermelino Matarazzo — São Paulo — SP — CEP 03808. Falar com Flávio.

★ Master System II com dois cartuchos (Indiana Jones e Dinamite Dux). Falar com Tomás pelo fone: (0152) 84-2403, R. Professor Luiz Pereira, 560 — Cerquilho — SP — CEP 18520.

★ Master System (seminovo), dois joysticks (um manche), mais uma fita Califórnia Games. Ligar para Marcelo (021) 284-5928, Rio de Janeiro.

★ Mega Drive, novo, com os cartuchos Quackshot, Strider e Nothern Ken. Interessados ligar para Rafael no fone: (011) 744-3818, São Caetano do Sul — SP.

VENHA CONHECER A LOJA E
LOCADORA MAIS COMPLETA DO BRASIL

Chamonix

GAMES CLUB

BRASIL - R. Juquis, 284 - Moema - Tel.: (011) 61-0355 / 240-0201 / 542-3550
EUA - 34 S.E. 2nd Ave. Suite 210, Miami, Fl. 33131 - Tel.: (305) 372-0087

TILTY'S
VÍDEO & GAMES
LOCAÇÃO E VENDAS
• NEO GEO • MEGA CD • MEGA DRIVE • SUPER NES (FAMICOM) • MASTER SYSTEM • NINTENDO • GAME GEAR • GAME BOY •
Loja 1 - Tatuapé Rua Sta. Virgínia, 326
Tel: 217.2159
Loja 2 - Penha Rua Dr. Almeida Nogueira, 41
Tel.: 296.5731

TECNOFAX

AUTORIZADA

DYNACOM

- Transcodificação de TV importada sistema automatico
- Transcodificação, com garantia de 1 ano
- Assistência tecnica em Video Games nacionais e importados
- Atendimento via SEDEX para todo o Brasil

SUPER DESCONTOS AOS SOCIOS DO CLUBE DO CHEFE

TECNOFAX
Rua Sta. Ifigênia, 295 [illegible]
CEP [illegible] São Paulo - SP
Tel. (011) 222 147[illegible]

AUTORIZADAS
Belém-PA [illegible]
Rua João Balbi, [illegible] Tel. [illegible]
Feira de Santana BA [illegible]
Rua [illegible], 297 Tel. (075) 221 3963
São Paulo SP - Games e Games
Rua [illegible], 283 - Tel. (011) 227 3742
Natal RN - Diretec
Rua Otávio [illegible] Tel. (084) 217.5935 ou 231 9258

★ Um Master System com dois joysticks (ASA), um Odissey com cinco fitas, um Atari, fitas de Master System, duas pistolas Light Phaser. Interessados tratar com Rodrigo Macedo de Carvalho, R. República do Líbano, 630, apto. 201, Meireles — Fortaleza — CE — CEP 60160, ou pelo tel: (085) 261-6861.

VENDO OU TROCO

★ Master System com Rapid Fire, Pistola, dez fitas (Black Belt, Vigilante, E-SWAT, Shinobi, Choplifter, Wonder Boy, Alex Kidd in Shinobi World, Alex Kidd The Lost Star, Gangster Town e Dead Angle). Ou troco por Mega Drive com uma fita. Jenéas ou Sinéas pelo fone: (071) 243-5229.

★ Videogame Atari, novo, com dois controles e mais oito fitas. Também vendo ou troco fitas de Mega Drive: Golden Axe, Sonic e Quackshot. Com Rafael Gomes, Rua Mário Coelho Pires, 748, apto. 301 — São José — SC — CEP 88100.

★ Supergame VG-3000, com dois joysticks e dois cartuchos de quatro jogos cada, por duas fitas de Master (Double Dragon e Golden Axe) ou qualquer outro de luta. Escrevam para Márcio José de Lima, R. José Ramos Fernandes, 582 — São Paulo — SP — CEP 05796-000.

★ Mega Drive, japonês, transcodificado, com joystick turbo e câmera lenta por 800 mil cruzeiros, ou troco por um Super NES. Pago a diferença. Av. Tomaz de Souza, 250-A — São Paulo — SP — CEP 05836. Com Sidney Luiz Faria.

★ Atari 2600 S, na caixa com dois joysticks e seis fitas, ou troco por um Master System II, dois joysticks e cartuchos. Interessados tratar com Rodrigo Dias Brito, R. Plácido de Castro, 1727 — Jaru — RO — CEP 78941-000.

★ Atari na caixa, com 22 jogos, ou troco junto com Master System por um Mega Drive. Marcelo Mutti ou Edmundo Mutti, Av. Brasil, 346, ap. 202 — Porto Alegre — RS, ou pelo fone: (051) 346-5626.

★ Fitas para Master System. Tratar com Aníbal pelo fone: (0194) 61-4145, Americana — SP.

COMPRO

★ Game Gear com um cartucho (Out Run). Willamys Carneiro Carvalho, R. Eng. Miguel Furtado Bacelar, 4040 — Bairro Buenos Aires — Teresina — PI — CEP 64000.

★ Os números 5, 8 e 9 da revista Supergame. Tratar com Nadim Antônio Isaac Neto, fone: (034) 831-1733, Praça Sta. Luzia, 164-A — Patrocínio — MG — CEP 38740 — C. Postal 123.

★ As caixas dos cartuchos de Mega Drive: The Revenge of Shinobi ■ Tazmania. Tel: (061) 272-3566, Raphael Vasconcellos de Oliveira, SHCGN 709, Bloco D — Casa 36 — Brasília — DF — CEP 70750.

CLUBES

Em Poá, RS:

★ Eu e meus amigos fundamos um clube que dá dicas de Master System. Para consultá-las é só escrever para Games Fera Club, R. Oswaldo Aranha, 1092, apto. 11 — CEP 90210 — Porto Alegre — RS. Para associar-se é preciso os dados pessoais e do console. Os sócios receberão um jornal mensal com dicas e estratégias.
Rodrigo Lopes
Av. Osvaldo Aranha, 1092/11 — Poá — RS — CEP 90210.

Em Ponta Grossa, PR:

★ SUPER SONIC GAMES — A partir de agora existe um clube com jornal mensal com dicas, campeonatos, pódium de recordes americanos e brasileiros. Os sócios receberão a carteirinha e muitas dicas de Super NES, Nintendo, Mega, Master, Game Gear e Game Boy. Para participar é só enviar a taxa anual de 5 mil cruzeiros, mandar 4 dicas e 5 pedidos de dicas, que sairão publicadas no jornal. Fácil né! Não se esqueçam dos dados pessoais e uma foto 3 x 4. Giovanni Francisco Luengo.
R. Padre Anacleto, 847 — Bairro São José — Ponta Grossa — PR — CEP 84045. Tel: (0422) 22-2103.

★ Pró-Masters, em Ponta Grossa. Clube fundado recentemente por 3 amigos.

TARGET
VIDEO GAME LOCADORA

- Vendo [illegible] acessórios, Cartuchos e Videogames
- Assistência Técnica
- Aluguel de Cartuchos.

[illegible] - S. Oeste
Goiânia - GO - Tel. 291-1607

NORMANGAME

VOCÊ JÁ FOI A UMA PEQUENA LOJA ONDE PODE-SE ENCONTRAR OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS DE MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR E NINTENDO?
NÃO?
ENTÃO VENHA CONHECER A NORMANGAME.

NORMANGAME Rua Sta. Ifigênia, 190 - Tel: (011) 229.8656

HOLLYWOOD
GAMES
Especialização em locação de cartuchos de Mega Drive, Master System, Nitendo e Super Nitendo
Atenção!
[illegible]

Oferece dicas e macetes de todos os sistemas. Para inscrever-se, escrevam para R. 7 de setembro, 466, apto. 22 — Ponta Grossa — [illegible] — CEP 84010, endereçado para Cristiano F. Maia.

Em São João do Meriti, RJ:

★ Para ser sócio do PR CLUBMASTER, basta mandar uma carta com o nome completo e endereço, nome do pai e mãe e todo mês enviar um selo para o clube.
Muitas promoções, classificados, dicas e macetes. Escreva para PR CLUBMASTER, R. Judith, 44 — Vila Norma — São João de Meriti — RJ — CEP 25535.

Em Fortaleza, CE:

★ Game Association Club, em Fortaleza. Surge o mais novo clube destinado a qualquer sistema (Sega, Nintendo, etc...). Com promoção de campeonatos, circulação de jornais e boletins. Solicite grátis maiores informações e ganhe o número um. Escreva para G.A.C., Av. Santos Dumont, 5780/ 202 — Fortaleza — CE — CEP 60150.

Em Maringá, PR:

★ Fundamos um Clube de Mega, Master e Nintendo, chamado: Gang dos Mega Maníacos. Estamos convidando todos os fanáticos em videogame para participarem. Interessados falar com: Rogério M. dos Santos, Av. Cerro Azul, 937 — Zona 2 — Maringá — PR — CEP 87100 — Fone: (0442) 22-2276.

Em São Paulo, SP:

★ Fundamos um clube chamado Maniac Games Clube. Para ficar sócio, escreva para R. Cardoso de Almeida, 344 — A/52 — São Paulo — SP — CEP 05013, ou ligue para (011) 563-4997. Falar com Raul, depois das 19:00 hs. OBS: Não se esqueça de mandar uma foto 3 x 4.

No Rio de Janeiro, RJ:

★ Clube Batata Games, no Rio. Para se associar e ter direito a dicas, jornal mensal, carteirinha, participação em campeonatos, sugestões e outros benefícios sobre Mega Drive, Master System, Nintendo, Super Nintendo e PC, escreva para o clube e mande dois mil cruzeiros, 2 fotos 3 x 4, nome do console e xerox de certidão de nascimento. O clube cobra também uma taxa mensal de mil cruzeiros para despesas. Escrevam para Raphael L. da Fonseca, Av. Heitor Beltrão, 24-A — Rio de Janeiro — RJ — CEP 20550.

CLUBE DO VIDEOGAME
LOCAÇÃO E VENDAS
Enviamos via Sedex para todo o Brasil. Trazendo este anúncio, você ganha uma locação grátis e concorre ao sorteio de um videogame.
Rua Santos, 54 - Joinville - SC
CEP 89200 - Tel. (0474) 22-1058

Classificados
SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

DIMENSÃO
ACEITE ESSE DESAFIO!!!
LOCAÇÃO E VENDAS
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
PC Engine
NEO GEO
OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK
MEGA DRIVE
Rua da Consolação, 2970 - CJ. 2 - CEP 01416 - Cerqueira César - Tel. 853-4535 - São Paulo - SP

Todo fera que se preze tem que ser sócio do *Clube do Chefe* e conhecer todos os conveniados pelo *Clube*.

LOCADORAS

GAME HOUSE
• Rua Teresa, 1515 Lj. 147 - Petrópolis - 25635 - Rio de Janeiro - Tel.: (0242) 31 1352
• Rua 16 de Março 336 - Centro - Petrópolis - Rio de Janeiro - Tel.: (0242) 31 2460
• Av. Maestro Paulo e Silva 400 - L. 377 - Ilha Plaza (Em Breve)
NEOCENTER
Rua Santos, 54 - Joinville
Santa Catarina - CEP: 89200 - Tel.: (0474) 22 1056
TARGET VÍDEO GAME E LOCADORA
Rua R. 1 n. 195 - Setor Oeste - Goiânia - Goiás - CEP: 74125 - Tel.: (062) 291 1637
DPV (DIAL POWER VÍDEO)
• Al. São Boa Ventura 622 - Fonseca - Niterói - Rio de Janeiro - CEP: 24120 - Tel.: (021) 719 2430
• Rua José Clemente, 31 - Centro - Rio de Janeiro - Tel.: (021) 722 3775
GAME E GAMES
Rua Guaraní, 293 - São Paulo - São Paulo - Tel.: (011) 227 3742
PLAYS VÍDEO LOCADORA
Rua Santa Virgínia, 326 - Tatuapé - São Paulo - CEP: 03384 - Tel.: (011) 217 2159
NORVAN GAME
Rua Sta. Ifigênia, 190 - Sta. Ifigênia - São Paulo - Tel.: (011) 229 3656
HOLLYWOOD GAMES
Av. João Pessoa, 497 - Santo André - São Paulo - CEP: 09210 - Tel.: (011) 447 5660
TOKI GAMES
Rua Ministro Calógeras, 1223 - Joinville - Santa Catarina - CEP: 89200 - Tel.: (0474) 33 6572
DIMENSÃO
Rua da Consolação, 2978 cj. 02 - Cerqueira César - São Paulo - CEP: 01416 - Tel.: (011) 853 4335

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

TECNOFAX
Rua Sta. Ifigênia, 295 - 1º andar - Cjs. 114 e 115 - São Paulo - CEP: 01207 - Tel.: (011) 222 1472 e 222 9083
AUTORIZADAS TECNOFAX:
ALLTEC INF.
Rua João Balbi, 1186 - S. 07 - Belém - Pará - Tel.: (091) 229 7353
ROMAG
Rua Turquia, 297 - Feira de Santana - Bahia - Tel.: (075) 221 3963
DIGITEC
Rua Otávio Lamartine, 577 - Petrópolis - Natal
Rio Grande do Norte - Tel.: (0384) 217 5935 e 231 9256

LOCADORAS/FRANCHISING

SUPERGAMES
Rua Senador Pádua Sales, 94 - Pacaembu
São Paulo - CEP: 01239 - Tel.: (011) 826.5002 e 825.4540
SUPERGAMES MACEIÓ - Galeria Sete Coqueiros - L. 9 - Tel.: (082) 231 2186
SUPERGAMES BELÉM - Av. Senzedela Correa, 680 - Tel.: (091) 235 2137
SUPERGAMES PETROLINA - Rua Manoel Clementino, 1048 L. 12 - Tel.: (081) 992 1125
SUPERGAMES SANTOS - Rua Ferrão Dias, 41 loja 2
SUPERGAMES CAMPINAS - Av. Barão de Itapura, 2365 - Tel.: (0192) 3 5504
SUPERGAMES BRASÍLIA - SCLN 215 Bl. C Loja 19 - Tel.: (061) 347 6281
SUPERGAMES BRASÍLIA - SCLS 106 Bl. C Loja 11 - Tel.: (061) 243 0177
SUPERGAMES SÃO PAULO - Rua Verbo Divino, 951 - Tel.: (011) 546 4902
SUPERGAMES SÃO PAULO - Al. Barros, 945 - Tel.: (011) 825 4517

MACETES

1º OURO

Jonathan B. de Mattos
São Paulo — SP
***JUJU* (Mega Drive)**
Coloque o cartucho Super Mônaco GP e retire sem desligar o console. Em seguida coloque o cartucho Juju. Pronto! Você está invencível. Se quiser fazer mais pontos, paralise o jogo e aperte o botão II para voltar para o começo da tela.

2º PRATA

André Vargas de Jesus
Canoas — RS
***SPLATTERHOUSE 2* (Mega Drive)**
Passwords
Fase 2: EDK KAI ZOL LDL
Fase 3: IDO GEN IAL LDL
Fase 4: ADE XOE ZOL OME
Fase 5: EFH VEI RAG ORD
Fase 6: ADE KAI WRA LKA
Fase 7: EFH XOE IAL LDL
Fase II: EDK VEI IAL LDL

3º BRONZE

Newton Torres Júnior
São Vicente — SP
***ROLLING THUNDER* (Mega Drive)**
Para matar o último chefe: na última fase, quando o elevador acabar de subir, vá para a direita. No canto da tela há uma porta invisível. Ponha o direcional para cima e conseguirá mais balas para detoná-lo. E mais: em quase todas as fases existem portas secretas.

OUTRAS DICAS RADICAIS

Rudolph Alexandre de O. Ferreira
Belo Horizonte — MG
***KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE* (Mega Drive)**
Para desistir: no lugar que você quiser, aperte Start para pausar o jogo e depois o botão C. Krusty morrerá na hora.

Hygino Augusto Valadares
Abaeté — MG
***MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO* (Master System)**
Na fase da Medusa siga direto, não caia no buraco. Você chegará num deserto com as portas todas fechadas. Na segunda escada, suba e vá até a janela. Mate o monstro, ele lhe dará dez raios.

Herbert Henji Polizel
Mauá — SP
***BULLS X LAKERS* (Mega Drive)**
Use as passwords para disputar a final com o Bulls X Suns:
R X O C P B B C.
E para ver a sequência final do jogo: R X W C L B B H.

Jonathan B. de Mattos
São Paulo — SP
***DARIUS 2* (Mega Drive)**
Coloque o cartucho Super Mônaco GP e retire sem desligar o console. Em seguida coloque o cartucho Darius 2.
Em vez do número de vidas vai aparecer um sinal de fogo. Significa que você ficou com vidas infinitas.

Alexandre Righi Funghi
Belo Horizonte — MG
***GHOULS'N GHOSTS* (Mega Drive/cart japonês)**
Para ficar invencível, faça o seguinte:
Entre em options, ponha a música (sound select) nº 26 e o barulho (S.E. select) nº 56.
Aperte a diagonal inferior esquerda, juntamente com os botões A, B, C e Start pressionados. Quando a tela aparecer em inglês, aperte o botão A quatro vezes e direcione (para cima), (para baixo), (para esquerda), (para direita), até ouvir um som diferente. Aí segure o botão B e aperte Start duas vezes, até Arthur aparecer.

HOTLINE

As 7 dicas
da Tec Toy

PHANTASY STAR
(Master)

A combinação de armas para matar o Tirano Lassic é ■ seguinte:
ALIS — magia do fogo
MYAU — attack e magia de cura para quem estiver morrendo
ODIN — equipado com pistola laser
NOAH — magia do vento

MÔNICA
(Master)

Para conseguir mais moedas: depois de consultar o mago com o controle 2, aperte o botão 1 ou 2, 73 vezes. Este procedimento lhe dará 45 moedas.

CASTLE OF ILLUSION
(Mega)

Para passar da fase 3.1: para achar a saída, depois da segunda ponte caia no primeiro poço. A correnteza ■ levará direto para ■ saída.

SONIC
(Mega)

Último inimigo: fique no canto esquerdo, corra ● acerte a redoma de vidro fugindo dos lasers. Repita de ▮ ■ 12 vezes para destruí-lo.

ASTERIX
(Master)

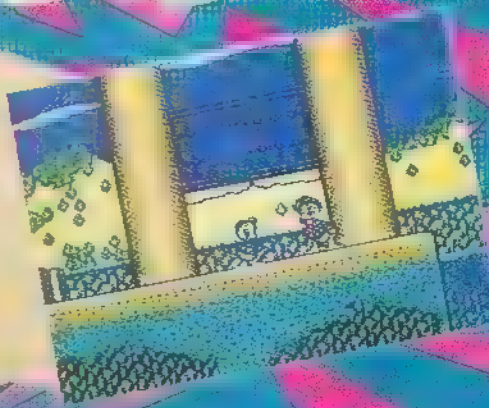
Para achar a chave, na fase 7.1, caminhe até encontrar um bloco que impede a passagem do córrego. Destruindo este bloco, o rio fará nascer um cacto. Suba nele ■ ache a chave à esquerda, encontre a saída à direita.

SHINOBI
(Mega)

Fase do vale: NINJA AZUL — Fique no patamar superior mais à direita e espere que ele pule até você. Então pule sobre o mesmo lugar e jogue uma bomba para o lado esquerdo, utilizando a magia PINK. Repita de 6 a 8 vezes.

THE LUCKY DIME CAPER
(Master)

Polo Sul (ave sulina). Espere ele descer, pule em cima e quebre o gelo, ele descerá novamente. Repita até matá-lo.



CLASSICS

MÔNICA
(Master)
MATE O CHEFE-COGUMELO

Mônica deve calcular o local de queda do monstro, posicionar-se um pouco antes ou depois e acertá-lo. Deve matar os cogumelos e evitar movimentos que possam colocá-la sob o local de queda do monstro.

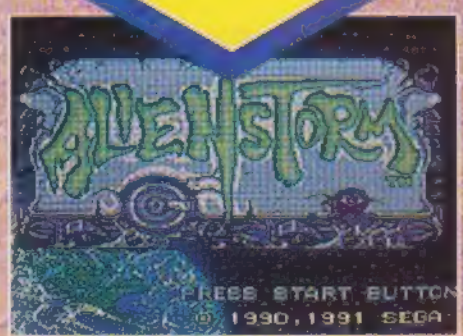
STRIDER
(Mega)
3 CONTINUES

Dica útil, pois Strider é um jogo de extrema dificuldade. Aí vai: na tela de apresentação digite A, C, B, C, A e Start.

FIGHTING MASTERS
(Mega)
ÚLTIMO CHEFE

Comece o jogo pulando e caindo no mesmo lugar. Isto fará o chefão parar a sua sequência de ataque. Depois é só atingi-lo quando ele estiver no ar, que ele ficará imóvel por alguns segundos. Vá para cima dele e utilize o special attack.

ALIEN STORM
(Master)
VENÇA OS ETs

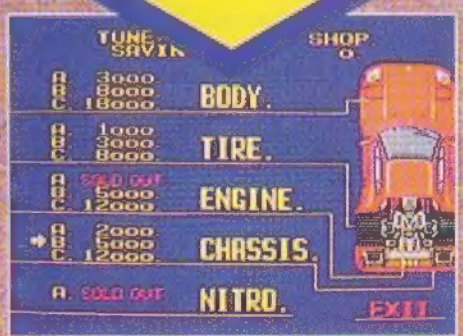


Meça o comprimento e o raio de ação do chicote laser e da bazuca. Em combate só dispare na hora certa. Caso não acerte, espere pela outra chance tomando cuidado pois o inimigo pode contra-atacar ou cercá-la.

SAGAIA/DARIUS II
(Mega)
AUMENTE A DIFICULDADE

Simples. Aperte o botão C doze vezes na tela de apresentação. O jogo vai ficar muito mais difícil!

BATTLE OUT RUN
(Master)
MELHOR DESEMPENHO



Melhore o motor de seu carro e também os pneus, em primeiro lugar. Assim você vai melhorar o seu desempenho nas estradas, o que ajudará muito. Não se esqueça de comprar o Nitro, também.

PODIUM

Não tem sido mole. Jogamos, jogamos e estamos sempre lá. No alto, por cima. Arrasando!!!

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE

Altered Beast	58.843.200
Burning Force	904.030
Deccap Attack	última fase
Flicky	607.470
Golden Axe	372
Olympic Gold – 100 m rasos	9'30"
Phelios	2.157.100
Shapes and Columns	99.999.999
The Revenge of Shinobi	16.001.500
Truxton	9.020.110

MASTER CLUBE

After Burner	19.569.910
Altered Beast	479.900
E-SWAT	398.500
Galaxy Force	456.600
Indiana Jones	38.750
Mônica no Castelo do Dragão	3.081.020
Out Run	57.726.500
R-Type	1.246.700
Space Harrier 3D	73.640.380
Super Cross	0'40"15

RECORDES AMERICANOS

MEGA

Altered Beast	4.682.500
Batman	1.342.200
Bustler Douglas	23.554.640
Castle of Illusion	29.218.800
Ghouls & Ghosts	6.195.100
Galares	1.791.041
Phelios	2.740.580
Revenge of Shinobi	12.537.800
Rolling Thunder 2	2.682.810
Sonic	9.999.990

MASTER

After Burner	19.569.910
Altered Beast	234.400
Black Belt	999.900
Double Dragon	627.000
Moonwalker	999.990
The Ninja	1.924.650
Pro Wrestling	996.400
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300
R-Type	1.128.500
Shinobi	9.999.950
Space Harrier 3D	35.257.970

RECORDES SUPERGAME

Marvel Land (Mega Drive)
999.910
Shadow of the Beast (Mega Drive)
99.974
Rodolfo Buffone Possuelo
Rio de Janeiro — RJ

NBA Celtics X Lakers (Mega)
Jogo terminado
Franklin Hideaki Kinashi
Três Lagoas — MG

Toki Juju (Mega Drive)
1.675.520
Dionísio Cason
Limeira — SP

Desert Strike (Mega Drive)
Terminado
André Imbuzeiro Portugal
Rio de Janeiro — RJ

Labirinto da Memória (Master System)
Tempo 26 terminado
Pedro Aurélio Sobral
Olinda — PE

Mônica no Castelo do Dragão (Master)
510 580 pontos
Daniela Cristina Tolezano
São Paulo — SP

Last Battle (Mega Drive)
999.900
Dionísio Cason
Limeira — SP

Uma família de Monstros, um bando de Piratas,

TM & © 1991 Par. Pic.

© 1991 Tri-Star Pictures, Inc.

uma gang de Super-Bandidos e uma Mocréia

*

© 1991 Marvel Entertainment Group, Inc.

© Xuxa Produções

estão a fim de brigar. Você escolhe a hora e o lugar.

Chegaram os Mini Games Família Addams, Hook - A volta do Capitão Gancho, Spider Man e Xuxa no Labirinto da Mocréia, com os heróis e vilões mais famosos do cinema e da TV. Todos com várias fases emocionantes e efeitos sonoros incríveis. São 4 grandes aventuras que cabem em qualquer lugar, pra você jogar a qualquer hora. Não fuja dessa briga. Estamos esperando você lá fora, na loja.

MINI GAME

Os pequenos grandes jogos da Tec Toy

TEC TOY

* Aguarde este lançamento

PRO

IMAGE

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

BRASIL: *Mesbla • **SP:** Fotótica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Catv Eletrônica • Irmãos Duarte • Jetsom • Star Presentes • Foto Veda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • J. M. Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappim • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G. S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Foto Ueda • Power Convertion • Brasimac • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Crimar • Hi-Tec • Tavatel • Brasimac • **RJ:** Foto Mania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Ótica Suíça • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • A. Schock • Brasimac • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Aldo Componentes • Foto Maringa • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi • Tradisom • Brasimac • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano Benedeti • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipron • Palácio Musical • Rádio Vitória • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Eletrônica TV Rádio • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Eletrônica Yang • Super Toy • Hyper Shock • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • **MT:** Brasimac • **GO:** Brasimac*

ESTAMOS NOMEANDO O REPRESENTANTES